SQUARE ENIX

DRAG ON DRAGOON OFFICIAL GUIDE BOOK

FIRST-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ドラッグ オン ドラグーン 公式ガイドブック ファーストエディション



PlayStation2

ドラッグ オン ドラグーン 公式ガイドブック ファーストエディション

SQUARE ENIX™

すべての謎を解き明かす、完全攻略本がついに登場！

ドラッグ オン ドラグーン 公式ガイドブック
コンプリートエディション

2003年10月下旬発売予定

竜騎士カイムと、契約者たちの運命を綴った、暗黒浪漫(ダークロマン)！

小説・ドラッグ オン ドラグーン（仮）

2003年発売予定

もろだし！

半熟英雄 対 3D
公式ガイドブック★ノーカットエディション

好評発売中！買ってね!!

「ファーストエディション」との2冊購入者プレゼント付き！

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック コンプリートエディション

2003年9月19日発売予定

2人の主人公が織りなす物語を完全サポート！

新約 聖剣伝説 公式ガイドブック
パーフェクトナビ

2003年9月26日発売予定

Art Direction : Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Banana Studio)

連合軍傭兵カイムは、何を求め、そして、なぜ帝国軍と闘うのか？
彼はなぜドラゴンを憎んでいるのか？
レッドドラゴンとは、どのような存在なのか？
「女神」とは、そして「封印」とは？
どうして帝国軍兵士の目が赤いのか？
「天使の教会」とは？
闘うために必要な武器に備わるその「能力」、そして種類とは…？

ドラッグ オン ドラグーンに点在する、
「謎」の片鱗を、今、明らかにする……


DRAG-ON DRAGOON
ドラッグ オン ドラグーン
公式ガイドブック
~First Edition~

Prologue

プロローグ

鎮まらぬ魂はやがて紅き血を誘う
天使たちは血を食し、発火する皿を誘導する
武将たちは曇りの空のもと静かに咳払いをする
女神の涙で四つの祠は断たれ母天使が現れる
紅き雷の塔よりドラゴンが堕ちゆく先は
誰も見ぬ点であるだろう



憎悪の刃を振るう若者と孤高のドラゴンが出会ったとき、

遥か遠い昔——まだドラゴンが空を飛んでいた時代。
地上では「連合軍」と「帝国軍」の二大勢力が
世に調和をもたらす女神をめぐり争い続けていた。

かつて帝国のドラゴンによって
両親を惨殺された亡国の王子カイム。
彼は復讐のため連合軍に傭兵として参加し、
勇猛な戦いで女神の城を守っていた。
だが、徐々に戦いはその熾烈さを極め、
帝国軍の尋常ならざる力によって、
連合軍は戦線の後退を余儀なくされていく。
女神であり実の妹でもあるフリアエを救うため、
城へと駆けつけるカイム。
そこには帝国軍に捕らえられた瀕死のドラゴンが横たわっていた。

世界の運命を決める凄惨な戦いがゆっくりと幕を開ける——。

World Guide
～ドラッグ　オン　ドラグーンの世界～

人間以外にもエルフやフェアリーなど、さまざまな種族が営みを続ける大地“ミッドガルド”。その世界を構成する要素を少し覗いてみよう。

鬱蒼と茂る森や壮大な山々など美しい自然を残した世界

大地には山岳地帯や森林、砂漠など変化に富んだ地形を持っている。大自然の美しさが残る反面、戦争の傷跡が各地に痛々しく点在する。

静かな森
濃い霧が立ちこめ木々が空を覆う森

無数の木々と霧に包まれた暗い森。中には、中立地帯であるエルフの里や、朽ち果てた神殿が存在する。

空中要塞
大空に浮かぶ人知を越えた要塞

帝国軍が建造した、空中に浮かぶ要塞。上空のかなり高い位置にあり、そこに達するのは困難を極める。

帝国都市
帝国軍が最初に占領した国

天使の教会の本拠地。「帝国軍の首都」とは連合軍の一方的な呼び方で、帝国軍に首都は存在しない。



青き丘陵
無数の丘陵の間に緑の平原が広がる

草原と丘陵が広がる、緑が眩しい地域。この美しい大地で、帝国軍と連合軍の決戦が行われる。

女神の城
封印を保つ女神をかくまう城

まわりを山と川に囲まれた堅牢な城。そこには世界の調和を保つ女神をひっそりとかくまっている。

雪の荒野
荒れ果てた大地に純白の雪が舞う

山間にある雪原地帯。雪原を流れる川の向こうには、石の隠れ里があり、石の怪物が棲むと言われている。

月の砂漠
砂漠の中には多くの建造物が

岩と大量の砂で構成される地域。その中には、朽ちた神殿や捕虜収容所などが、静かにたたずんでいる。

連合軍と帝国軍を主軸にさまざまな想いが交錯する

カイム、フリアエ、イウヴァルト──この3人の関係をはじめ、連合軍と帝国軍の戦場では、たくさんの人々がそれぞれの想いを秘めて戦っている。

帝国軍

女神を狙う狂集団

帝国軍とは連合軍側が付けた名で、正式名称ではない。領土拡大の意図はないが、なぜか女神の命を求めて、各地に進行している。



ブラックドラゴン すべてが謎に包まれた暗黒竜。カイムの両親を殺害したドラゴンと同一のものなのだろうか。

天使の教会

教団の場所、主催者、教義などすべてが謎に包まれた教団。帝国軍は全員がこの教団の信者であり、赤い目を持つ。



イウヴァルト
フリアエの元許嫁。カイムとも幼なじみだが、彼に劣等感を感じている。

戦争

連合軍

帝国軍と戦う多国籍軍

帝国軍の脅威と戦うために、多数の小国家が集まってできた軍隊。主人公のカイムや神官長ヴェルドレも所属している。



フリアエ 世界の秩序を保つ女神にして、カイムの妹。帝国軍に命を狙われている。



カイム
物語の主人公。両親の敵であるドラゴンと帝国軍を激しく憎んでいる。



ヴェルドレ 女神と唯一話せる神官長の立場にある。連合軍内でも一目置かれる存在。



レッドドラゴン
1万年近くを生きる、高貴な生物。女神の城でカイムと出会う。

そのほかの村や里

戦争に関わっていない地域

中立地帯エルフの里や、戦争に関わらない村などがある。だが、帝国軍の魔手はここにも……。

ウンディーネ&サラマンダー



アリオーシュ エルフの里の住人。現在、帝国軍に捕らえられている。



レオナール
兄弟を帝国軍に惨殺される。自己の中に矛盾を持つ隠者。

フェアリー

Character Profile

キャラクター紹介

怒り、憎しみ、愛、恐怖、憐憫――さまざまな感情を抱くキャラクターたち。
彼らは戦場で何を想い、何を考えて戦っているのだろうか。
その答えは、それぞれが持つ過去の業にあるのかもしれない……。

カイム
Caim

性別	男性
年齢	24歳
血液型	AB型
契約対象	レッドドラゴン
契約の代償	言葉
紋章の位置	舌

復讐に燃える亡国の王子が見つめる未来は……
憎むなら憎め！ それでも俺は生きてやる!!

小国カールレオンの王子。目の前で帝国軍のドラゴンに両親を殺され、母国が崩壊。さらに、唯一残った肉親である妹も女神として任命され、家族愛を失う。この頃から彼の心は、帝国軍への「復讐」の二文字で埋め尽くされる。現在、傭兵として連合軍に身を置き戦争という果てなき殺戮の日々で戦い続けている。だが、敵に刃を沈める時、その顔に笑みがこぼれていることを本人は気づいていない…。



KeyWord
【契約】
【contract】



“人間”と“人ならざる者”がお互いの心臓を交換し命を共有する「契約」。契約した人間は「契約者」と呼ばれ、強大な力を手に入れるが、代償としてその者のもっとも大切な機能を1つ失う。契約対象になりうる生物が高貴な場合、契約者として人間を認めることはごく稀だ。高い能力か、崇高な精神か――彼らが何を求めているかは未だ不明。

強大な力と代償――それは2つの魂を共有する証

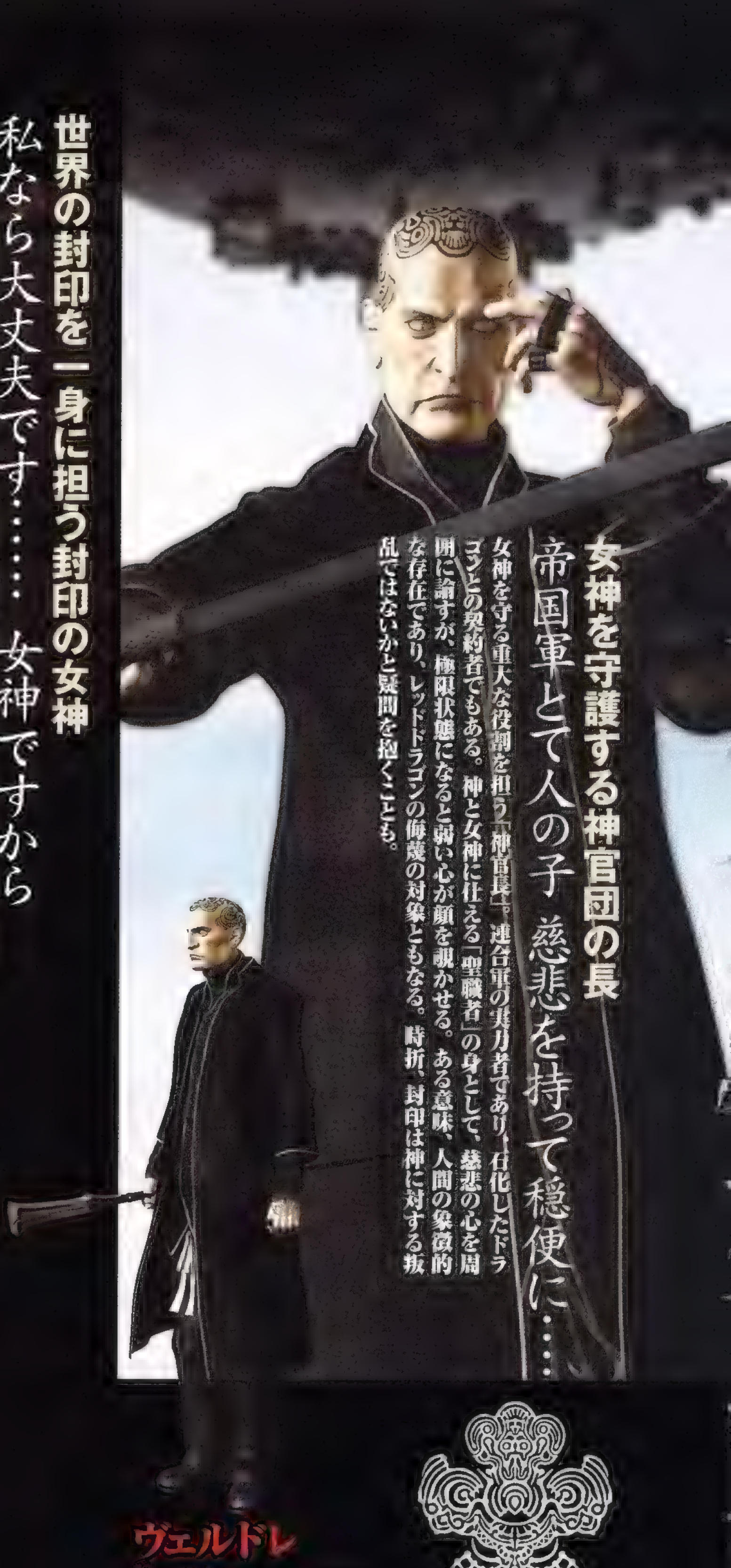


レッドドラゴン
Red Dragon

悠久の時を生きる孤高の神獣

殺すがよい ただ……
人の命は奪えても
魂までは汚せぬぞ。

神から進化の運命を託された種族「ドラゴン」。それゆえ、この世界のあらゆる魔物、亜人たちはドラゴンが生存競争の頂点にいることを知っている。ただ、唯一人間のみが「自分たちが最強になりうる」という幻想のもと、さまざまな技術進化を遂げ、無用な争いで大地を汚してきた。そんな愚かな人間たちをみつめるドラゴンの瞳は常に冷たい。



女神を守護する神官団の長

帝国軍とて人の子 慈悲を持って穏便に……

女神を守る重大な役割を担う「神官長」。連合軍の実力者であり、石化したドラゴンとの契約者でもある。神と女神に仕える「聖職者」の身として、慈悲の心を周囲に諭すが、極限状態になると弱い心が顔を覗かせる。ある意味、人間の象徴的な存在であり、レッドドラゴンの侮蔑の対象ともなる。時折、封印は神に対する叛乱ではないかと疑問を抱くことも。

ヴェルドレ
Verdelet

性別：男性
年齢：72歳
契約対象：石化したドラゴン
契約の代償：毛
紋章の位置：頭部





世界の封印を一身に担う封印の女神

私なら大丈夫です…… 女神ですから

カイムの妹であり、封印の女神。カールレオンの王女として大切に育てられたが、14歳のときに国が滅ぶ。さらに、その身に女神の〝オシルシ〟が現れ、俗世界から隔離される。現在では、女神としての重圧によってさまざまな想いが押し潰され、ただ淡々と女神という役割をこなしている。生への執着を捨て、兄への思慕すら心に閉ざしたまま――。

フリアエ
Furiae

性別：女性
年齢：19歳
血液型：B型





ブラックドラゴン
ragon

性別	不明
年齢	不明

未知なる力を秘めた謎の竜

イウヴァルト

性別	男性
年齢	20歳
血液型	A型
契約対象	ブラックドラゴン
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

愛ゆえに己の非力を苦悩する

歌など！
俺は……
ちからが欲しい、……

カールレオン貴族の息子であり、フリアエの元許嫁。王国の崩壊によって婚約が解消された今でも、フリアエに想いを寄せている。ハープをかきならし歌う美声の持ち主で、根が純粋。だが、それゆえ自分の心を支えきれず、カイムへのコンプレックスと嫉妬心の呪縛から自らを解き放てない。その歪みが、やがて彼の進む道を変えるとも知らずに……。



フェアリー

愛らしい姿態に残酷な精神を宿す

人間なんてダメだね、ぜんぜんダメ！
汚いし、臭いし、……タハッ、死ねばぁ？

レオナール

性別：男性
年齢：32歳
契約対象：フェアリー
契約の代償：視力
紋章の位置：眼球

2つの心の間を揺れ動く苦悩

誰にでも……　赦される権利はあると信じたい……

常に礼儀正しく、気高い精神を持った隠者。だが、その裏で少年愛に溺れる性癖があり、兄弟が帝国軍に殺害されたときも、その性癖で現場を離れていた。この事件はさらに彼の苦悩を深めることになる。高潔と倒錯……。このゆらぎにフェアリーが付け込む。人の心を傷つけることが何[illegible]ないこの種族にとって、レオナールは格好の玩具だったのだ。



サラマンダー＆ウンディーネ
Salamander & Undine

子供喰いエルフを守護する気まぐれな存在

死ぬにはまだ早いぞ　そうだ……　我々と来い

アリオーシュ
(Arioch)

性別：女性
年齢：24歳
契約対象：ウンディーネ、サラマンダー
契約の代償：子宮
紋章の位置：下腹部

二度と母になれぬ苦悩が狂気を産み出す

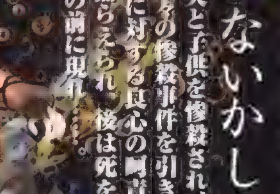
ねぇ　どこかに子供はいないかしら？

エルフの里で暮らす平凡な女だったが、帝国軍に夫と子供を惨殺され、精神を病む。以後、「子供喰いのエルフ」として、数々の惨殺事件を引き起こしていく。精神が完全に崩壊しており、殺戮に対する良心の呵責はまったくない。そんなアリオーシュも帝国軍に捕らえられ、後は死を待つばかりだったのだが、揺らめく2つの炎が彼女の前に現れた。

KeyWord
【女神】
【Goddess】

「再生の卵」の最終封印である女神。それは、体に"オシルシ"が現れた女性が認定される。俗世間との接触を一切経たれ、神官長のみと会話が許される生活は、幽閉生活そのもの。封印の負荷に耐え、己の生活を犠牲にしながらも、女神は世界の秩序を守っていく。

己の日常を犠牲にして世の調和を守る者



ドラッグオンドラグーン公式ガイドブック～First Edition～

目次 Contents



竜騎士心得

Chapter 1

システム解析

ゲームの流れ

Flow of Drag on Dragoon

**本作では壮大な物語と爽快なアクションを楽しめる。
まずはゲーム全体の構成要素を把握しておこう。**

物語の構成

大きく「章」と「節」で構成される

本作は、物語全体の大きな流れが小説のように細分化され、「章」として区切られている。また、それぞれの「章」は、さらに小さな場面ごとの分類「節」に分かれる。この「章」と「節」を紡いでいくことによって、ゲームは展開していくのだ。セカンドプレイ以降は、特定条件で物語が分岐するポイントもある。

節を構成する主な要素

地上戦、空中戦、イベント、ムービーの4つ

「節」は、ミッション、イベント、ムービーの３つに分類されている。この内、ミッションにはカイムとドラゴンで敵を殲滅していく「地上戦」と「空中戦」の２つがあり、これが本作の主要パートとなる。本書でもこの２つのミッションを中心に攻略情報を記載している。なお、イベントでもまれに戦闘を行うことがある。



地上戦　カイムとドラゴンで地上の敵を一掃 ➡P.18

主人公カイムを操作し、単身敵の大軍へと斬り込んでいく地上戦。そして、ドラゴンに乗って低空から地上の敵を攻撃していく低空戦の２つが、この地上戦の一翼を担う重要な要素だ。

基本目標

ターゲットマークの付いた敵を狙え!!

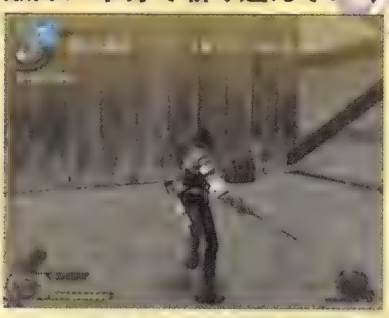
地上戦の基本は、「ターゲット」と呼ばれる、標的キャラクターを倒していくことだ。最初のターゲットを倒すと次のターゲットが別の場所に現れ、それを倒すとまた……という流れで、地上戦は進んでいくのだ。



↑ターゲットの目印となるマーク。マップでも確認できる。

地上戦

**武器と魔法を駆使して
敵陣に単身で斬り込んでいく**

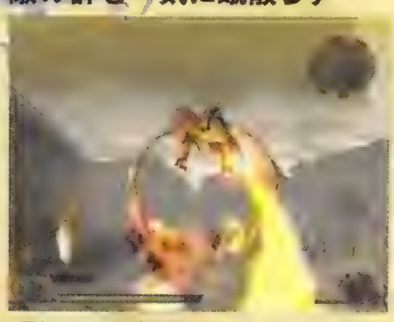


↑多彩な武器や攻撃方法を駆使した戦闘のほかにも、隠された宝箱を探すという楽しみもある。

セレクトボタンで乗降する

低空戦

**ドラゴンのブレスで
敵の群を一気に蹴散らす**



↑天敵である飛び道具系のキャラやユニットさえいなければ、一方的に攻撃を行えるのが魅力だ。

空中戦 ドラゴンに乗り、空中の敵を殲滅する ➡P.026

ドラゴンに乗り、モンスターなどを相手に上空での戦いを繰り広げる空中戦。操作方法は地上戦からガラリと変わり、フライトシミュレーターのような独特な操作感を味わえる。ドラゴンによるアクションは、ブレス攻撃や防御・回避方法など多彩。この空中戦での主役は完全にレッドドラゴンだといっていいだろう。



⬅ロックオンからの誘導弾などもあり、戦闘機乗りの気分が味わえる

基本目標 空中の敵を全滅させる

空中戦のミッションクリア条件は非常にシンプルで、基本的には、出現する敵の全滅である。ほとんどの場合、敵は小グループごとに出現し、1つのグループを全滅させたら、次のグループが現れる、という構成になっている。



⬅この砲台塔だけは、倒さなくてもミッションをクリアできる。

イベント 3種類のイベントが、物語に深みを与える ➡P.30

イベントは、ストーリーの進行を補助する役割を持ったパートで、俯瞰視点で小規模な戦闘を行うもの、カイムを動かして、いろいろなキャラクターと会話するもの、ムービー風にキャラクター同士のやりとりが流れるものと、3つのパターンが存在している。



⬆普段はクローズアップされない、一般兵士とも会話ができる。



⬅こちらも、普段は見られない表情の変化などを見ることができる

ムービー 戦いの合間を彩る壮麗なムービー

このパートでは、読んで字のごとく、物語の重要な場面が、非常にハイクォリティなムービーとなって流れる。各キャラクターの感情表現や、物語全体を包む重厚な雰囲気、戦闘シーンの迫力など、映画でも見るかのようにストーリー展開を理解していくことができる。しかも、一度見たムービーは、あとから簡単に何度でも見られるのも嬉しい。



⬅この、武器や鎧の質感の表現ひとつ取っても、そのクォリティは脱帽もの。

セーブ

戦闘終了後、自動もしくは手動で行う

ミッションの終了、もしくは章と章の変わり目には、ゲームの進行をセーブすることができる。セーブデータの個別作成などは無く、その時のプレイで新しく追加された要素が、1つのセーブデータに上書きされていくようになっている。

また、セーブ方法についても、ポイントが来るごとに、プレイヤーがセーブするかどうか選ぶのか、自動的にセーブするのかを、オプション項目（→P.42）で選択できるようになっている。



戦闘準備画面
戦場におもむく前にやっておくべきこと

ミッションが開始される直前になると必ず入るのが、この戦闘準備画面だ。ここでは、これから戦うことになるミッションに備え、2つの要素に対する準備を行うことができる。1つは、戦場に持っていく武器の選択。もう1つが、戦場で召喚することのできる仲間の選択だ。

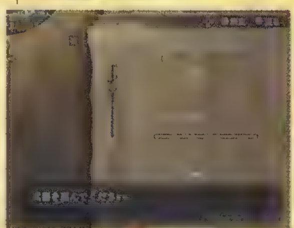
武器選択画面
地上戦に持っていく武器を選ぶ



戦場に持っていく武器というのは、地上戦ミッション中、R2ボタンで出すことのできる「武器ホイール」に装備しておく武器のことだ。これには8種類までの武器を装備することが可能なのだ。もし武器のストックが9種類以上あるのなら、その内どれを装備するのかをここで選択しよう。

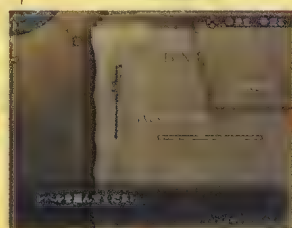
武器選択画面の流れ

†武器を選ぶ



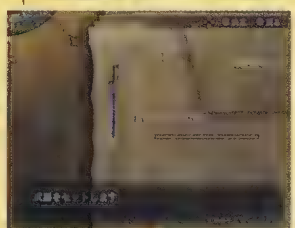
↑現在ホイールに装備されている武器の1つを選択する。

†レベルを選ぶ



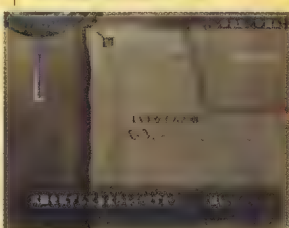
↑その武器のレベルを、1～4の中から決定する（LV4時のみ）。

†「武器をセット」を選ぶ



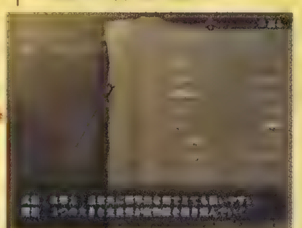
↑所持している武器の中から、ホイールに装備するものを決める。

†武器をはずす



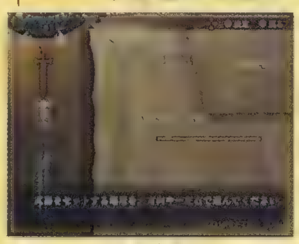
↑すでに装備されている武器を、武器ホイールからはずす。

†「説明」を選ぶ



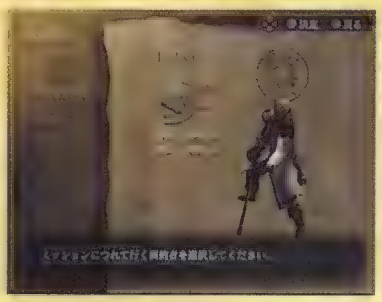
↑装備されている武器の、能力やバックストーリーなどを見る。

†セットする場所を選ぶ



↑ホイールの装備位置8カ所の中から、武器を装備する場所を選ぶ。

契約者選択画面
地上戦に連れて行く仲間を選ぶ



契約者選択画面では、これから行うミッションで召喚することのできる仲間を誰にするかを選ぶことができる。左側のリストの中から1人を選択して決定すると、戦闘準備画面の左端に、選んだ仲間の顔が出るようになっている。また、初めて仲間ができた場合も、ここで選択しておかないと、召喚することができない。

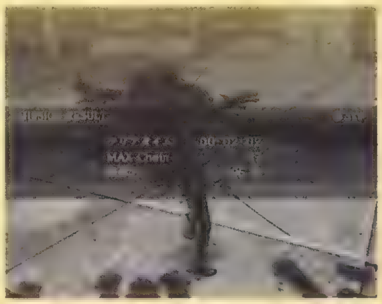
そのほかの各種画面

物語の合間に入るいろいろな画面について理解しよう

このゲームが、「章」と「節」によって進んでいくことはすでに説明した。しかし、ムービー、イベント、ミッションで語られる物語の合間にも、実はさまざまな情報が織り込まれている。こうした情報の中には、重要なものも数多く含まれているので、それらの意味を理解し、ゲーム内で役立ててほしい。

ミッションクリア画面

クリア後の現状を確認する



ミッションクリア画面は、直前にクリアしたミッションの成績を表示する画面で、地上戦、空中戦に関わらず、ミッションをクリアした後には必ず表示される。表示は、3項目ずつ2画面で行われ、地上戦と空中戦では一部表示内容が異なっている。各項目の内容については、下の表を参照してもらいたい。

ミッションクリア画面で表示される項目

クリアタイム★☆	ミッションクリアまでにかかった時間
MAX Chain(地上戦時)	地上戦のミッション内で行った最大チェインの数
魔法使用回数(空中戦時)★	空中戦のミッション内で使用した大魔法攻撃の回数
残体力★	ミッションクリア時に残っていたHPの割合
殺戮数★	そのミッション内で倒した敵の総数
LEVEL	ミッション内で獲得した経験値を加算した結果、到達したレベル
HP	レベルアップした状態での最大HP

★：武器獲得に関係する項目　☆：シナリオ分岐に関係する項目

ワールドマップ

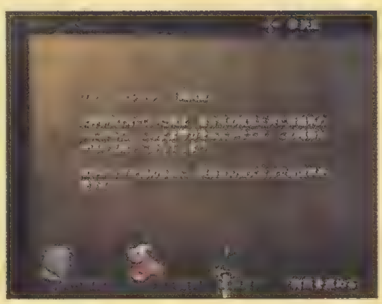
次に行く地域を選ぶ



1つの章が終わって次の章へと移る際、その間に入るのが、このワールドマップだ。ワールドマップはその名のとおり、主人公カイムたちが活躍する世界の地図。次の章の物語が発生する地域にカーソルを合わせ、○ボタンを押すことで、次の章へと物語を進めることができるようになっている。

フリーミッション

物語の本筋から離れて自由に戦うステージ



章の変わり目に出現するワールドマップでは、次の章だけでなく、以前にクリアした章の物語が発生した地域へも行くことができる。その場合、その場所では「フリーミッション」と呼ばれる、物語の進行に直接関係のないミッションを行うことができ、カイムやドラゴン、武器のレベルアップなどに活用することが可能だ。

地上戦

Ground Mission

単身で敵の大群を薙ぎ払う爽快感の中にも、巧みな
戦術や操作技術が要求される……それが地上戦だ。

画面の見方

画面からの情報を上手に活用し、激しい地上戦を有利に進めよう

▲ 地上戦の戦闘画面は、一見シンプルに思える中にも、実はさまざまな情報が配置されている。瞬間の判断が必要とされる戦闘の中でも、そうした情報を的確に読みとり、活用していくことができれば、戦いをより有利に導いていくことができるはずだ。各要素について、今の内に頭に入れておこう。

戦闘画面の見方

カイムの激戦の光景

地上戦でのメインとなるのが、この戦闘画面。HPやMP以外にも、読みとるべき重要な情報は多い。



❶ チェイン数
現在のチェイン数。一定時間内に連続して敵に攻撃をヒットさせることで増加していく。(→P.23)

❷ カイムMP
カイムのMPを表すゲージ。MPは攻撃をヒットさせることで増え、魔法の使用で減少する。レベルアップで上限が増加。

❸ カイムHP
カイムのHPを表すゲージ。敵の攻撃を受けると減少し、ゼロになるとゲームオーバー。レベルアップで上限が増加。

❹ 小隊長マーク
小隊長であることを表すマーク。小隊長を先に倒すと、その小隊の統率が乱れる。(→P.36)

❺ ターゲットマーク
ミッションクリアのための標的となっている敵キャラクターや、到達すべき場所（ターゲットポイント）を表すマーク。

❻ 経験値
敵を倒したときに手に入る経験値。入ってくる値は、倒した敵によって異なるほか、チェインを稼ぐと多くなる。

❼ 敵HP
敵キャラクターのHPゲージ。敵を倒すには、この値をゼロにすればいい。L3ボタンで表示を選択できる。

❽ レーダー
中央の青い点がカイム。黄色い点がターゲットとなっている敵。赤い点がそれ以外の敵を表している。

❾ 殺戮数
ミッションを開始してから、その時点までに倒した敵の総数。

❿ 武器ホイール
ここに武器を装備しておけば、それらを戦闘中に交換できる。R2ボタンを長押しすると表示される。(→P.16)

⓫ 矢印
カイムから見たターゲットポイントの方向を示す矢印。

⓬ 残制限時間
そのミッションの制限時間がカウントダウンされる。

⓭ メッセージウィンドウ
ミッション中のキャラクターの会話などが表示される。これが出ている間は、レーダーが見えなくなることに注意。

⓮ メッセージ表示
ゲームに関係する各種のメッセージが表示される。

マップ情報画面の見方
詳細な情報の確認

マップ画面では、ターゲットの位置や敵全体の配置など、戦術に関わる重要な情報を確認することができる。



マップアイコン

マップ画面上に表示されるアイコンには、以下の５種類がある。何に対応しているのかを覚えておこう。

自キャラ	カイムまたはドラゴン。細くなっている部分が、進行方向を表している。
敵	敵の1部隊を表す。1部隊の人数は様々なので、正確な人数は読みとれない。
標的	ミッションクリアのために倒す必要のある敵。もしくはその部隊。
目的地	到達目標となっている場所を表す。
宝箱	条件を満たすことによって、新たに画面上に出現する宝箱。

GAME マップを確認する

主にマップを見るための画面。ほかには、そのミッションが第何章・第何節であるかということと、制限時間の進行状況が表示される。なお、マップは、右スティックとL1、R1ボタンで動かすことができる。

MISSION ミッションの目的を確認する

そのミッションの内容・目的が表示される。ターゲットの数や位置などはマップで確認できるため、詳細な目標設定の表示ではなく、ストーリーに即した、補助的な内容となっている。

STATUS 各種ステータスを確認する

その時点でのさまざまなステータス内容を確認することができる。



❶**カイムEXP**　カイムが次のレベルになるのに必要な経験値。

❷**召還可能な契約者**　現在召還可能な仲間と、残り召還回数。召還は1つのミッションつき3回まで。（→P.24）

❸**レベル**　カイム自身の現在のレベル。なお、レベルの上限は99まで。

❹**HP**　その時点でのカイムのHPの現在値と最大値。

❺**ドラゴンEXP**　現在のドラゴンの経験値。

❻**現ミッション殺戮数**　現在行っているミッションの中で、これまでに倒した敵の数。

❼**総合殺戮数**　プレイ開始から現在までに倒した敵の数。

❽**総プレイ時間**　プレイ開始から現在までの総プレイ時間。

❾**アタックカウント**　これまでのプレイを通して武器を振った総計。

❿**武器収集率**　現在、全武器のうち何種類を入手しているかをパーセンテージで表示。

⓫**武器データ**　現在の武器ホイールに装備されている武器と、各武器の成長の度合い。

EXIT タイトル画面に戻る

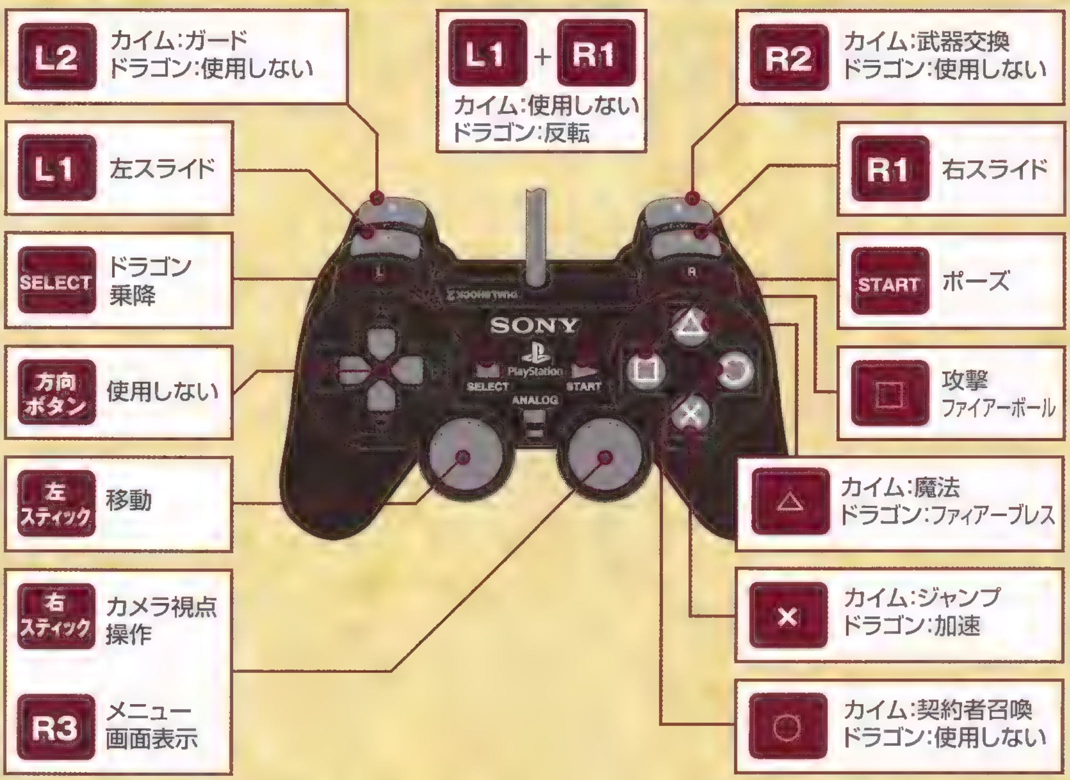
現在行っているミッションを、すぐに切り上げたい場合などに使う。ここでスタートボタンを押した後、確認のボタンを押せば、タイトル画面に戻ることができる。

基本操作

カイムとドラゴンを自在に操り、幾多の戦いを勝ち抜いていこう

さまざまな相手との戦いが、ほとんど切れ目なく展開していく本作の地上戦。まずは基本となる操作をマスターして、状況に応じた戦い方を身につけたい。また、地上戦といってもカイムだけのアクションではなく、ドラゴンに騎乗しての低空戦もその要素となる。素早い判断で的確な操作を行えるようにしておこう。

コントローラの使い方



通常時の操作

カイム自身による地上でのバトル

地上戦で基本となるのは、主人公・カイムを動かし、剣と魔法を駆使して行う陸上での戦闘だ。

移動

微妙な動きにも対応

入力の強さに応じて、歩行から走行まで、速度が調整可能。走り続けると、より高速のダッシュへと移行する。



攻撃&コンボ

選択した武器によって多彩に変化

選択中の武器で攻撃する。攻撃の動作や、コンボと呼ばれる連続攻撃のパターンなどは、武器ごとに異なる。



ガード

あらゆる攻撃を防ぐ

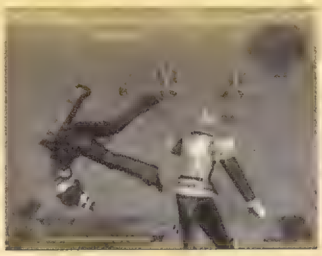
ガードは、武器による攻撃から、飛び道具、魔法など、あらゆる攻撃を防ぐ。ガードしながらの移動も可能だが、背後からの攻撃は防げない。



スライド

便利な左右への横飛び

R1で右へL1で左へ転がる。横飛びで立ち位置を瞬間的に変えられるため、主に緊急回避用として使用する。連続して出せるが、動作後には少し隙がある。



ジャンプ

ポイントを押さえて活用しよう

跳躍する。左スティックと組み合わせると倒した方向に跳躍。ジャンプ中に□ボタンでジャンプ斬りも可能だ。なお、敵や低速の飛び道具も飛び越えられる。



ドラゴン搭乗時の操作

頭上からの攻撃で一気に敵を殲滅

ドラゴン搭乗時は、カイムを動かすのとはかなり感じの違う操作となる。動きの特徴を掴んでおこう。

移動

長距離移動はドラゴンで素早く

ドラゴンは常に前進しているが、×ボタンで加速も可能。左スティックの左右で旋回、上下で体の角度の調整だ。



攻撃

うまく命中させるコツを掴もう

地表で爆発するファイアーボール。爆心からの距離でダメージが変わるので、うまく中心を当てていこう。



特殊攻撃

一面を焼き払うブレス

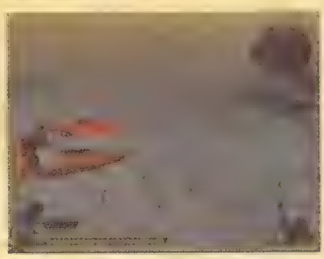
MPを使用して広範囲を攻撃するファイアーブレス。多くの敵を巻き込むため、なるべく密集地の中心で使いたい。なお、使用中は無敵状態となる。



スライド

軌道修正にも使える瞬間移動

真横方向へのショートダッシュ。対空攻撃をかわすのに使うのが基本だが、攻撃をうまく命中させるための軌道修正用動作としても活用できる。



反転

素早い切り返しが可能

その場で180度反転する。同じ敵や場所を集中的に攻撃したい場合など、この動作を使うと短い直線を行ったり来たりできるので便利なのだ。



基本戦闘システム

多彩な攻撃バリエーションを確実にマスターしよう

このゲームの地上戦は、多くの敵を1人でなぎ倒していく爽快感が際だっているが、実はそればかりではない。様々なシステムを使い分け、武器の選択やHPの回復などにも戦術性が求められる、なかなかに硬派な作品となっているのだ。そんな地上戦パートの基本的な戦闘システムについて説明しよう。

特殊攻撃

状況に応じてうまく応用していこう

どんな状況でも使えるものもあれば、的確な使い道が求められるものもある。独自の使い道も考えていこう。

ダッシュ突き

威力と攻撃範囲に優れた便利な技

一定時間カイムを走らせ続けていると、さらに速度が上昇するダッシュ状態に移行する。このダッシュ突きは、そんなダッシュ状態で攻撃ボタンを押したときに発生する特殊攻撃だ。この攻撃は威力が高い上にリーチも長く、また、横方向への攻撃範囲も広い。敵集団へとダッシュで近づき、この技で最初の攻撃を加えるというのが、戦場での常套手段だろう。



⬆密集している敵の中心を突いていけば、かなりの数を巻き込んでいける。

ジャンプ攻撃

どんな武器でも敵を転ばせる

最大の特徴は、どんな武器でも相手を転ばせられる点だ。相手を転ばせたいのだが、フィニッシュブローを出すのに数回攻撃を要する場合や、MPの関係から武器の持ち替えをしたくない場合など、状況はいろいろ考えられる。さらに、ジャンプ中は左スティックでカイムの向きを変えられるので、横や後方の敵への対応も可能だ。ただし、ジャンプ中は隙が多い。



⬆ダッシュ状態からジャンプ攻撃を出せば、通常とは違う言わばダッシュジャンプ攻撃になる。

フィニッシュブロー

武器によって異なる強力な特殊攻撃

フィニッシュブローは、コンボ中に特定のタイミングで△ボタンを押すことにより発動できる特殊攻撃。△ボタンのタイミングは武器毎に、各レベル単位で決まっている。つまり、レベル4になった武器は、フィニッシュブローを発動するタイミングが4回あるのだ。また、発動時の効果も武器ごとに異なる。

フィニッシュブロー発動 | カイムの剣(レベル2)の場合



⬆ロングソード「カイムの剣」で攻撃開始。コンボ攻撃でチェインしていく。1・2・3……。



⬆4回目の攻撃が光る。武器レベル2のフィニッシュブローポイントだ。すぐに魔法ボタン（△）を押すと……。



⬆フィニッシュブロー発動。ちなみにレベル1なら1回目の攻撃でも発動する。

チェインシステム

HP回復と高経験値獲得に関わる重要システム

チェインとは、特定攻撃間隔内で敵に攻撃を当て続けてチェインカウントを伸ばし、カウントに応じた特典が与えられるシステム。次の攻撃を受付時間内に入れれば、途中で攻撃を受けたり空振りしても関係ない。この受付時間は、武器の振りの速さに比例する。どのタイプの武器が有利とも一概には言えないが、吹き飛ばし系武器は敵が離れてしまうのでつなげにくく、振りの速い武器は時間あたりのチェイン数が稼ぎやすいことは確か。また、チェイン途中で武器を持ち替えても、チェインの継続は可能だ。

経験値ボーナス

チェインするほど経験値アップ！

チェインシステムによる特典の1つが、経験値ボーナスだ。この場合はチェイン数の上限を100として考え、敵を倒した時点の「チェイン数%」が、本来その敵を倒した際にもらえる経験値に上乗せされる。例えば、50チェイン目に倒した敵から入る経験値は、「+50%」で、本来の経験値の1.5倍になるという計算だ。



←敵の集団をざくざく倒せば、経験点はうなぎ登りに増えていくのだ。

スフィアの出現

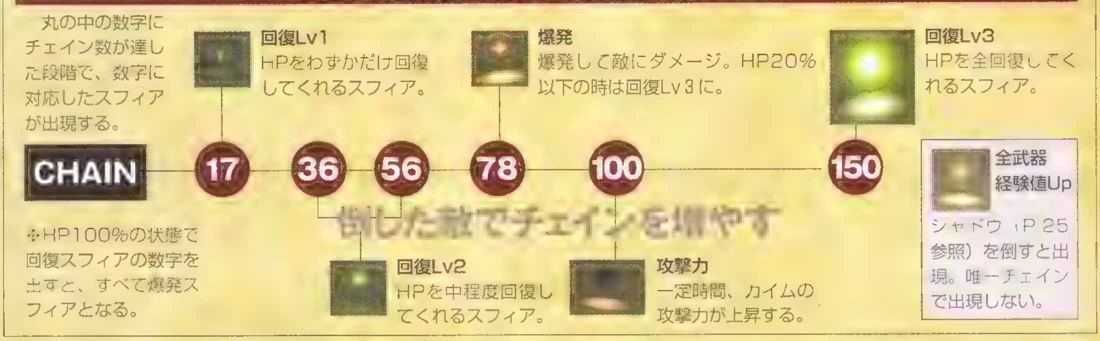
出現のメカニズムを知っておこう

このゲーム唯一の体力回復手段であるスフィアも、数少ない宝箱とチェインによってのみ出現する。つまり、失ったHPを回復するには戦わなければならないわけ。このジレンマが「どの敵を倒し、どの敵を残すか」といったこのゲーム特有の戦術性を生み出しているのだ。まずはチェイン数と出現するスフィアの関係を下の図で理解しておこう。



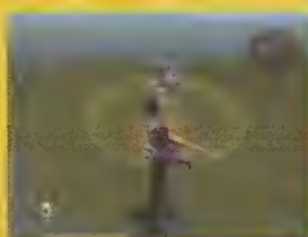
←「スフィアを出すための武器」を常に装備して、不測の事態に備えよう。

チェイン数と出現スフィア（難易度：NOMAL時）



Stepup情報 倒した敵でチェインを増やす

HPがゼロになった敵（死体）でも、しばらくの間は攻撃を当て続けることができるが、実は、この攻撃もチェインにちゃんとカウントされる。周囲の敵をすべて倒してしまった場合でも、最後の敵の死体を攻撃してチェインをつなげ、スフィアを出すといったことも可能なわけだ。



←ハンマーなどで死体を移動させつつ、次の敵集団に近づいていくこともできる。

魔法&召喚

剣だけに頼っていては、勝利は難しい

剣で苦戦しても、魔法や召喚を使えば、楽に切り抜けられることも多い。ポイントを見定めて使っていこう。

魔法

武器に宿った多種多様な力を使いこなそう

戦闘の中で非常に重要な役割を果たす要素の1つ、魔法。各々の武器に１種類ずつ用意され、効果や威力、消費MPも異なる。また、レベルが上がるとより強力になり、最大MPも上昇する。中には、魔法がその武器の使用目的になってしまうほど強力なものや便利なものも存在している。常に戦術の中に有効な形で組み込んでおきたい。



←武器の中には、明らかに魔法主体で使うことを前提としているものもある。

契約者召喚

仲間の力を借りてピンチを切り抜ける

契約者召喚は、物語の中で仲間になった契約者を召喚し、一時的にカイムの代わりに戦ってもらうというもの。魔法を無限に使える上、攻撃も強力だが、その活動時間と、１ミッション中の召喚回数（３回）に制限がある。△ボタンを短く押すと、小魔法、長押しで大魔法を発動可能だ。カイムが危険な場合や、ここぞという場面で使っていきたい。



←魔法の無限使用は特に強力。敵の数が多いときなどに威力を発揮する。

Stepup情報 プレイ１周目で仲間になる２人の契約者

†レオナール

長いロッドで広範囲をカバー



フェアリーと契約を結んだレオナールは、長いロッドを武器に、広い範囲を薙ぎ払うような攻撃パターンを持っている。ザコの集団などに対して使っていくと、特に有効だろう。「妖精の羽」の大魔法は追尾型なので使い勝手がよく、バランスのいいキャラクターだ。

魔法「妖精の羽」

小	光る珠が、蛇行しながら前方に飛び、軌道の敵にダメージを与えた後、手元に戻ってくる。
大	追尾タイプの光が周囲に散り、それぞれが小さく飛び回った後でリング状に爆発する。

†アリオーシュ

重い斬撃で敵をなぎ倒す



炎と水、２体の精霊と契約したアリオーシュの攻撃は、攻撃範囲はそれほど広くないものの、ヒットすると必ず相手を弾き飛ばすタイプの斬撃。重歩兵系の強敵などに使っていきたい。魔法の「精霊の血」は、面で攻撃するタイプで、前方に道を開きたい場合などにいいだろう。

魔法「精霊の血」

小	炎と水の２体の精霊が、アリオーシュの周囲を広く飛び回りつつ、敵を攻撃する。
大	アリオーシュの前方に火柱がいくつも上がり、そのあとで、氷の塊が次々に落ちてくる。

ステージアイテム
戦場で探すのは敵だけではない

このゲームのミッション……特に地上戦には、「隠されているものを探す」という楽しみも存在している。

宝箱

隠された宝箱から、新たな力を手に入れよう

地上戦ミッションでは、「宝箱」を発見できる場合がある。これには、最初からフィールドに配置されているタイプのほか、特定の条件を満たすと現れ、マップに位置が記されるタイプ、同様に条件を満たすと出現するが、ヒント・メッセージが現れるだけでマップで位置が特定できない「隠されし宝箱」タイプがある。中身は、「鍵」「武器」「回復スフィア」の3種類だ。



Stepup情報 宝箱の中身

†鍵

宝箱から出現する「鍵」は、そのミッションをクリアするための条件として登場する。どこかの扉を開けて、先へ進まなくてはならないような場合に、特定の敵を倒すと現れるようになっているのだ。純粋なミッション用アイテムであり、その後も何かが手元に残ることはない。



†武器

ゲーム中に宝箱を探す最大の理由が、この「武器」のためだ。武器の中には、特定のミッションをクリアする事で入手できるものもあるが、多くのものは、ミッション中に出現する宝箱から手に入るのだ。こうした武器の収集は、本作における大きな楽しみの1つといえるだろう。



†スフィア

最初からフィールドに配置されている宝箱のほとんどが、この回復スフィア（大）の入ったものだ。このスフィアは、HPが全開するため、計画的に使っていくようにしたい。また、以前のプレイで武器を取った宝箱からも、代わりにこのスフィアが出てくる。



シャドウ

各地に出没する不気味な影の正体は？

地上戦で特定の場所に行くか、あるいは条件を満たしたときに現れるのが、このシャドウだ。とにかく強力な謎の敵で、しかも時間制限付き。序盤では、まず倒すことは不可能だ。もし、このシャドウを倒せた場合、装備している全武器にポイントが入る「経験値スフィア」が手に入る。



↑シャドウには、帝国兵の姿をした様々なタイプが存在する。



←一定時間が経過すると、シャドウはどこかに消え去ってしまう

空中戦

地上戦と並んで、このゲームの要となっている空中戦。
基本を覚え、ドラゴンを乗りこなそう。

画面の見方

いろいろな情報に目をこらし、空中戦攻略に役立てよう

空中戦は、3次元的な感覚で状況の理解をしていかなければならないが、戦闘そのものはシンプルで理解しやすい。操作にある程度慣れてしまえば、1つの画面からも、より多くのものが掴めてくるようになるはず。まずは、わかりやすい要素から覚えていくといいだろう。

戦闘画面の見方

天かける竜の戦い

どこから攻撃されるのか不安定な空中戦では、レーダーの重要度が高い。常にレーダーを意識しておこう。



❶ドラゴンMP
空中戦の切り札ともいえる大魔法攻撃を出すためのMPゲージ。敵を攻撃してMPを充填し、ゲージ1本分を消費して、1回の大魔法攻撃を出すことができる。

❷ドラゴンHP
ドラゴンの体力。ドラゴンのレベルが上がるごとに、HPの上限も増えていく。もちろん、HPがゼロになると、ゲームオーバーだ。

❸敵HP（ボス戦）
特定の敵との戦闘（ボス戦）だけに表示される、敵側のHPゲージ。基本的には、このゲージを先にゼロにすれば、戦いに勝利することができる。

❹敵HP（通常）
照準を合わせることで表示される、敵側のHP。L3ボタンで、表示するかどうかの切り替えを行うことができる。

❺照準とカーソル
ドラゴンが敵をロックオンするための照準とカーソル。ロックオン以外にも、遠方にいる敵の方角を知るなどに活用することができる。（→P.29）

❻レーダー
ドラゴンの現在位置を中心に、敵と敵が放った弾の距離と方角を赤い点で表示する。一定以上距離が離れている敵に関しては、レーダー外周部に方角のみが表示される。

❼殺戮数
そのミッションの中でドラゴンが倒した敵の数が表示される。

❽ターゲットポイント
ミッションクリアの条件として、最後にたどり着かなくてはならないポイント。敵を全滅させると現れる。

❾メッセージウィンドゥ
ミッション中のキャラクターの会話などが表示される。これが出ている間は、レーダーが見えなくなることに注意。

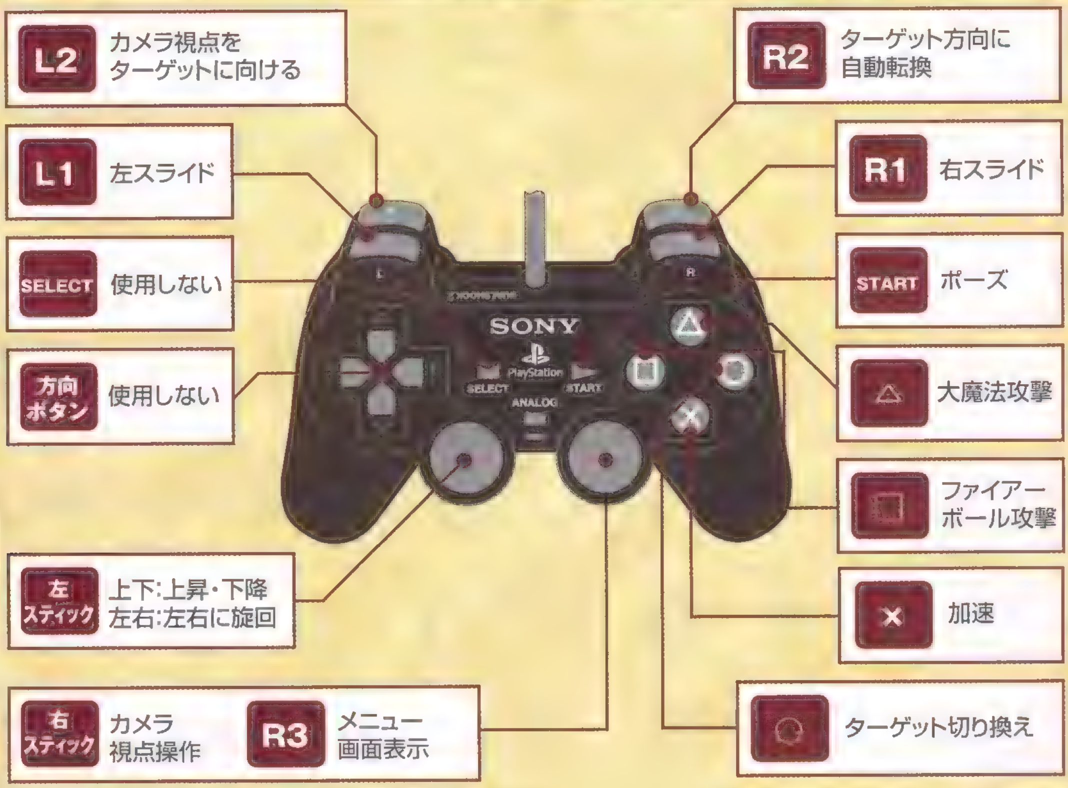
❿メッセージ表示
ゲームに関係する各種のメッセージが表示される。

基本操作

ドラゴンの操作を熟知して、空の敵を撃破していこう

比較的スムーズに入っていける地上戦にくらべ、空中戦には取っつきにくさを覚えるプレイヤーもいることだろう。しかし、たとえ基本操作だけでも、ある程度慣れてしまえば、少しずつ面白さがわかってくるはず。まずは基本操作について理解し、来たるべき戦いに備えよう。

コントローラの使い方

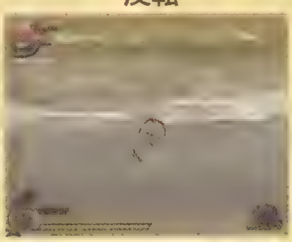


そのほかの操作

さらにドラゴンを乗りこなそう

基本以外の特殊な操作も活用し、ドラゴンの可能性をさらに広げていこう。

R1＋L1
反転



その場で180度反転する。敵に背後へ回られた時など、使う場面は多い。

左スティック＋×を短く押す
急旋回



通常よりも速いスピードで旋回する。敵の攻撃の回避などにも役立つ。

を押し続ける
多重ロックオン



最大ロックオン数まで、同時にロックオンを行う。

通常時の操作

空中戦独特の操作を覚えよう

最初は戸惑うこともあるかもしれないが、コツさえ掴めば大丈夫。大空の覇者となるべく腕を磨こう。

移動

高度の違いに気をつけよう

空中戦と地上戦の最も大きい違いといえるのが、やはり、「高度」があるということだろう。例えば、地上で敵を追う場合、基本的には前後左右に動けばよかったところが、空中戦では加えて上と下も意識する必要が出てくるのだ。この高度を活かした攻防というのは最初はなかなか難しいだろうが、普段から「降下」と「上昇」をなるべく使いながら動いていこう。



⬆レーダーでは近いのに、敵の姿が見えない……なんていうときは上下に注意だ！

緩急ある動きを攻防に活かす

空中戦での移動で独特なコツを必要とするのが、加速。地上と違って常に移動しているドラゴンの場合、「前後の動き」というものは無く、「加速」が代わりに入ってくるわけだ。また、敵の攻撃を避けたい場合にも、左右の動きなどに加速を加えてやると、回避率がかなり上昇する。×ボタンを上手く使いこなすことが、一人前の竜騎士への早道なのだ。



⬆×ボタン以外でも、速度は下降中は上がり、上昇中は下がるということを覚えておこう。

通常攻撃

カーソルを合わせて狙い撃て

□ボタンを短く押すことで発射されるのが、通常攻撃のファイアーボールだ。ほかの攻撃方法に比べると命中させるのは難しいが、その分基本ダメージが高い。近距離で命中させると、威力が倍増するという特徴も持っているのだ。



⬆ロックオン攻撃との効果的な使い分けを心がけよう。

特殊攻撃（大魔法攻撃）

敵の一掃も可能な攻撃の切り札

大魔法攻撃は、MPゲージを１ブロック消費することで撃つことのできる強力な攻撃だ。ロックオン攻撃と同等の威力の高速弾を無数に発射し、それが周囲の敵に自動命中してくれる。便利な分、タイミングをよく考えて使う必要があるだろう。



⬆もともと攻撃が利かない状態の敵には、大魔法攻撃も効果が無い。

スライド

高速移動で敵弾をかわす

真横にショートダッシュするような「スライド」は、守りの要ともいえる動作だ。通常の攻撃なら、弾を見た瞬間にこれで射線をずらしてやればいいし、誘導弾であれば、誘導性能に応じて、引きつけてから使えば、回避することができるだろう。特に近距離戦では、「射線を合わせる→通常攻撃→スライド」というパターンが効果的だ。



⬆射線を合わせるための微調整移動など、移動手段としての活用法もある。

ロックオンシステム
状況に応じて2種類の攻撃を使い分けよう

空中戦のシステムの中でもかなり特徴的なのが、このロックオンシステム。射程内の敵にカーソルを合わせ、□ボタンの長押しでロックオン、離して追尾弾攻撃だ。戦闘機を使ったゲームなどではお馴染みのシステムだが、このゲームでは、それがドラゴンの攻撃として、ファンタジー風にアレンジされて登場している。もちろん、戦闘では攻撃の要となっており、このシステム抜きに空中戦は語れないだろう。

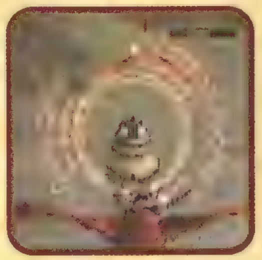
照準
攻撃の指標となるさまざまな情報を内包

空中戦において、各種攻撃の標的を捕らえるのが、カーソルと照準(赤いリング)。カーソルに付属した小さい丸(ロックオンマーク)は、最大ロックオン数や現在のロックオン数を表す。照準も標的を固定するだけでなく、敵との距離に応じて色や形を変化させ、情報を教えてくれるのだ。


↑敵の方角はわかっているが、攻撃は届かない。


↑攻撃可能。距離に応じてロックオンもできる。


↑接近し、より強固にロックオン。目標追跡も正確に。


↑ロックオン中。□ボタンを離せば、追尾弾発射。

ターゲティング
標的を定め、どこまでも追いかけろ

ターゲティングは○ボタン。照準で標的を固定したり、その切り換えを行える。照準で固定した敵は、常に画面が自動的に追いかける（オプションで変更が可能/P.42）ため、攻撃を命中させやすくなる。さらにR2ボタンを使って自動追尾することも可能だ。照準で固定した敵を変更したい場合は、変更したい敵にカーソルを合わせて○ボタン。また、通常攻撃を撃つことで、その相手に強制的に照準を合わせることもできる。


➡乱戦の中で、動きの速い敵などに照準が固定されてしまうと、逆に混乱を招いてしまう場合もある。

ロックオン攻撃
複数の敵の同時攻撃も可能

□ボタンを押しっぱなしにしたまま、敵にカーソルを合わせることで、ロックオンを行うことができる。さらに、ロックされたターゲットがいる状態で□ボタンを離すと、追尾弾が発射され、目標の敵へと向かっていくのだ。ロックオンは複数の敵に対して行うこともできるし、１体の敵に対して複数のロックを重ねていくこともできる。攻撃する相手や戦闘の状況に応じて、うまく使い分けていこう。


➡ロックオン攻撃に反応し、追尾弾を回避してしまう敵などもいるため、過信するのは危険。通常攻撃も使っていこう。

イベント

「章」をさらに区分けした「節」の要素は3つ。ミッション、ムービー、そして、イベントだ。

内容の異なる3つのイベント

ミッションとムービーの陰に隠れがちだが、このゲームを構成するもう1つの要素に、「イベント」がある。イベントは地味ながら場面転換やストーリーの補完といった重要な役割を担い、また、バリエーションも3パターンあって、それぞれ楽しめる内容となっている。ここでは、その3つのイベントの構成を紹介しよう。



ストーリーイベント

キャラクターのセリフによってストーリーが進行

ストーリーイベントは、主要登場人物たちの会話によって進行し、3種類の中では唯一プレイヤーの操作を必要としないイベントとなっている。ムービーのような見た目の派手さこそ無いが、ストーリー上重要なセリフが語られたり、キャラクターの個性が掘り下げられたりと、非常に興味深い内容となっている。また、普段見られない、キャラクターの表情の変化を見ることもできる。



←カイムが舌を出して契約者の紋章を見せるシーンも、このストーリーイベントだ。

会話イベント

フィールド上の人々に自由に話しかける

会話イベントは、カイムを操作し、フィールド上のキャラクターと自由に会話をするイベント。何回か話しかけると会話の内容が変わることもある。主要キャラクターのほかにも、連合軍の一般兵士などとも会話できるので、画面上の全員に話を聞いてみよう。ただし、ターゲット・マークが付いたキャラクターに話しかけると、ストーリーが再び進行する。一通り聞き終わってから声をかけたい。



←話し相手の中には、話しかけることで、武器の入った宝箱を出してくれる者もいる。

戦闘イベント

俯瞰視点で行われるショートバトル

戦闘イベントは、その名のとおり、カイムを操作して戦闘を行うイベントだ。ただし、ミッションでの戦闘とは違い、上から見下ろす俯瞰視点となっており、その中身も、フィールド上を移動してターゲットポイントにたどり着くだけという、シンプルなものとなっている。途中で襲ってくる敵にしても、必ず倒す必要は無く、最後まで逃げ切ってもクリアできる。



←出現する敵の力も弱めに抑えてあり、ミッションでの強敵にも楽に勝つことができる。

Drag on Dragoon

LOAD GAME

「章」と「節」で小説風に進行するこのゲーム。ロードからの再開にも、趣向が凝らされている。

クリアしたステージが全て選択可能

このゲームでは、タイトル画面で「LOAD GAME」を選んだ場合、「それ以前のプレイでクリアした部分が、すべて再プレイ可能」という状態になる。もちろん、それらの場所を自由に再プレイした後で、不都合無く未プレイ部分を楽しむことができるのだ。これは、フリーミッションに関しても同様となっている。



物語選択

章・節を選び、好きな場所からプレーできる

ストーリーの続きをプレイする、あるいは、2周目をプレイする、といった場合は、LOAD GAME後の選択で、「物語選択」を選ぼう。ここでは、各「節」単位で再プレイできるので、2周目をストーリーの分岐点から始めたり、あるいは、手に入れられなかった武器が隠されているミッションをピンポイントでプレイしていくことが可能なのだ。必要のないプレイは飛ばしてしまおう。

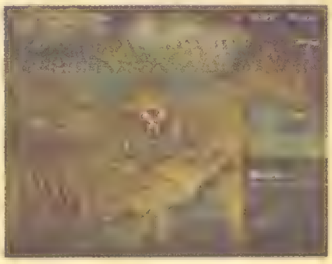


フリーミッション

➡P.17

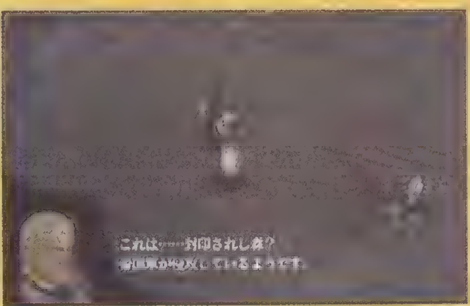
フリーミッションだけのプレイが可能

ストーリーを進めている場合、フリーミッションは、章と章の変わり目でしか選択できない。だが、LOAD GAME後の選択で、「フリーミッション」を選択すると、直接ワールドマップ画面に行くことができるのだ。しかも、そこでは、最初から最後まで、フリーミッションだけをプレイし続けることが可能。各種レベルアップを図りたい人にはもってこいだろう。



Stepup情報 LOAD GAME時の注意点

LOAD GAMEからゲームを再開する場合に、1つ気をつけなくてはならないのが、ストーリーの分岐に関してだ。物語選択画面では自分が以前のプレイで進まなかった分岐ルートや、あるいは、本来2周目以降で発生する分岐ルートなどを選べてしまう場合があるのだ。ストーリーを順序通りに楽しみたいという人や、そうした要素を楽しむのは後のプレイに取っておきたいという人は、常に最後の節から再開するようにしよう。



戦術

カイムの前には、無数の敵が立ちはだかる。武器、魔法、ドラゴン——。多種多様な戦闘手段を使いこなそう。

武器の活用

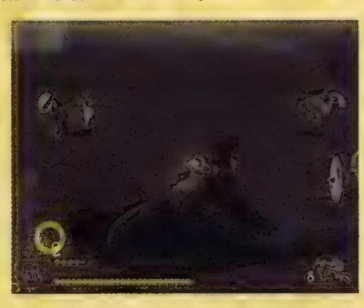
入手した武器をそれぞれ効果的に使い、育てていこう

地上戦での強さを大きく左右する「武器」。最終的にカイムが手に入れる武器は、全65種類という膨大な数にのぼる。エフェクトが派手な武器、攻撃力に秀でた武器、見た目のかっこいい武器——どの武器を使うかはプレイヤーの自由だが、ただ闇雲に使っているだけでは、厳しい戦いとなるのもまた事実。状況に応じた武器の選択、計画的な育成法を考える必要もあるのだ。武器についての基本戦術を理解してほしい。

使用武器の選択

各武器の特徴から使う場面を選ぶ

「強敵と戦うとき」「チェインを狙うとき」。刻々と変わる戦況下では、場面に応じてそれぞれ相応しい武器がある。攻撃力、攻撃範囲、魔法の威力。何を基準に選ぶかは、以下の項目を参考にしてほしい。



物理攻撃の特徴で選択 攻撃力や攻撃範囲、コンボ数で考える

武器で敵を斬る（叩く）行為だけでも、それぞれ特徴はある。HPの多い敵には攻撃力の高いアックス、複数の敵と戦う場面では攻撃範囲の広いスピアなど、戦う相手や状況において武器を持ち替えたい。また、武器のコンボ数もチェインを稼ぎたいときなどに重要な要素となる。

魔法の特徴で選択 汎用性の高い魔法を常に所持する

武器によって使える魔法は違ってくる。武器同様、状況に応じた選択が重要となるだろう。だが、一定時間無敵になる「インビジブルブレス（白蝋の剣）」と、消費MPの少ない「ボイスオブアシエル（賢者の意志）」の2種類は、汎用性が高いので常に武器ホイールに入れておくといいだろう。

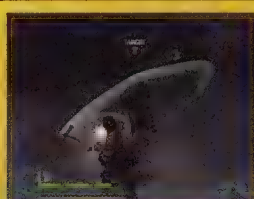
Stepup情報 武器を変更する状況例

†ザコの一掃



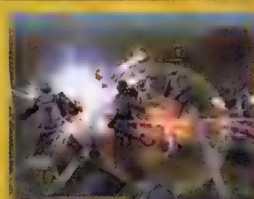
⬆敵が大量に登場する本作では、ザコ処理用武器はもっとも使用頻度が高い。攻撃範囲の広いポールアックスやスピアが使いやすくお勧めだ。

†強敵との対決



⬆体力が高い強敵との対決では、こちらのコンボ中に反撃を食らいやすい。アックスやハンマー、メイスで敵を吹き飛ばし、反撃を許すな。

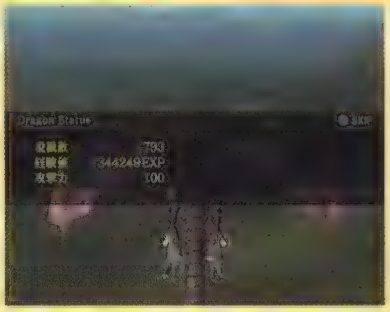
†体力の回復



⬆HP回復手段であるスフィアを出すためには、大量のチェイン数が必要（P.23）。攻撃力が低い武器で、生かさず殺さず攻撃していこう。

ドラゲンのレベルアップと形態変化
相棒である契約者もまた強くなる

ドラゴンもまた、敵を倒すことでレベルアップ（ゲーム内表記ではEXP）し、攻撃力が増えていく。ドラゴンは地上戦でも経験値を稼ぐことができるので、その気になればかなり強くすることができる。だが、その場合は、カイムや武器のレベルアップを阻害しないように考えて行いたい。また、ドラゴンはレベルとは別に、ストーリーの進行に応じて「形態変化」を行う。これにより、MPの上限が増えたり、攻撃力にボーナスが加わったりするのだ。



↑空中戦にはゲーム上重要なボス戦も多いので、ドラゴンの強化は必須。

ドラゴンの形態変化



第一形態	
最大魔法ストック	1
最大ロックオン数	4

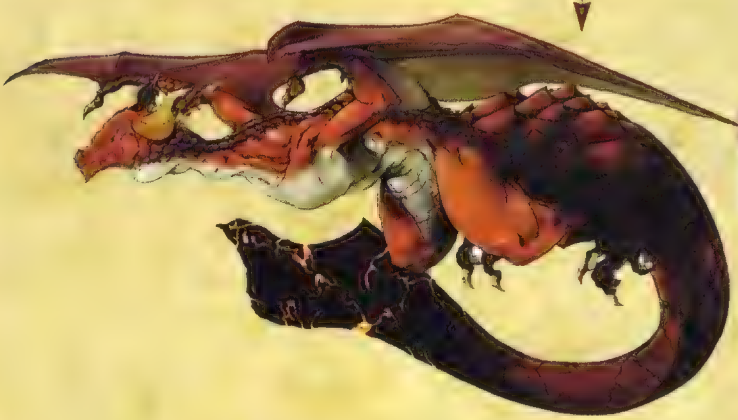
誇り高き真紅の翼



※第4章終了後に変化

第二形態	
最大魔法ストック	2
最大ロックオン数	6

新たな力を得た猛き赤竜



※第7章終了後に変化

第三形態	
最大魔法ストック	3
最大ロックオン数	8

伝説をも凌ぐ力の化身

Drag on Dragoon

戦術

カイムの前には、無数の敵が立ちはだかる。武器、魔法、
ドラゴン――。多種多様な戦闘手段を使いこなそう。

武器の活用

入手した武器をそれぞれ効果的に使い、育てていこう

地上戦での強さを大きく左右する「武器」。最終的にカイムが手に入れる武器は、全65種類という膨大な数にのぼる。エフェクトが派手な武器、攻撃力に秀でた武器、見た目のかっこいい武器――どの武器を使うかはプレイヤーの自由だが、ただ闇雲に使っているだけでは、厳しい戦いとなるのもまた事実。状況に応じた武器の選択、計画的な育成法を考える必要もあるのだ。武器についての基本戦術を理解してほしい。

使用武器の選択

各武器の特徴から使う場面を選ぶ

「強敵と戦うとき」「チェインを狙うとき」。刻々と変わる戦況下では、場面に応じてそれぞれ相応しい武器がある。攻撃力、攻撃範囲、魔法の威力。何を基準に選ぶかは、以下の項目を参考にしてほしい。



物理攻撃の特徴で選択　攻撃力や攻撃範囲、コンボ数で考える

武器で敵を斬る（叩く）行為だけでも、それぞれ特徴はある。HPの多い敵には攻撃力の高いアックス、複数の敵と戦う場面では攻撃範囲の広いスピアなど、戦う相手や状況において武器を持ち替えたい。また、武器のコンボ数もチェインを稼ぎたいときなどに重要な要素となる。

魔法の特徴で選択　汎用性の高い魔法を常に所持する

武器によって使える魔法は違ってくる。武器同様、状況に応じた選択が重要となるだろう。だが、一定時間無敵になる「インビジブルブレス（白蝋の剣）」と、消費MPの少ない「ボイスオブアシエル（賢者の意志）」の2種類は、汎用性が高いので常に武器ホイールに入れておくといいだろう。

Stepup情報

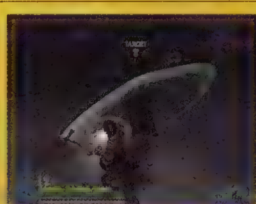
武器を変更する状況例

†ザコの一掃



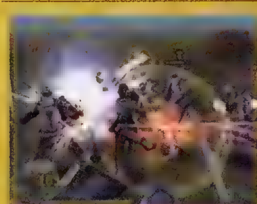
⬆敵が大量に登場する本作では、ザコ処理用武器はもっとも使用頻度が高い。攻撃範囲の広いポールアックスやスピアが使いやすくお勧めだ。

†強敵との対決



⬆体力が高い強敵との対決では、こちらのコンボ中に反撃を食らいやすい。アックスやハンマー、メイスで敵を吹き飛ばし、反撃を許すな。

†体力の回復



⬆HP回復手段であるスフィアを出すためには、大量のチェイン数が必要（P.23）。攻撃力が低い武器で、生かさず殺さず攻撃していこう。

武器の育て方

キルカウントで武器はレベルアップする。



武器のレベルは、キルカウントが一定数に達すると上昇する（最高レベル4)。キルカウントは、敵を1体倒すと1カウントされるので、1ミッションで可能な限り多くの敵を倒したい。なぜなら、カイムの強さは武器の強さに直結するからだ。以下の項目を参考に、武器の育成を効率的に進めてほしい。

フリーミッションの活用 弱い敵がいるステージで戦う

キルカウントは、強い敵でも弱い敵でも、1体倒せば1上がる。当然、弱い敵を狙って戦う方が効率的だろう。フリーミッションや1度クリアしたステージなどで、弱い敵が多いミッションを選ぼう。



⬆1章2節なら敵も多くて、レベルを上げやすい。



⬆最初はてこずる敵でも、経験を積めば楽勝。

他の武器やドラゴンで敵の体力を減らす トドメはレベルを上げたい武器で

敵を最後に倒した武器が、キルカウントが加算される対象となる。つまり、HPが1残った敵を倒しても、その武器にキルカウントが加算されるのだ。攻撃力が低く、威力の高い攻撃魔法を持っていない武器は、このシステムを利用してキルカウントを稼ごう。ドラゴンやほかの武器で敵のHPを削り、レベルを上げたい武器でトドメを刺すのだ。



Stepup情報 キルカウントの特徴

魔法で倒してもカウントされる

物理攻撃だけでなく、魔法で敵を倒してもOKだ。魔法の強力な武器は、魔法で攻撃しよう。

レベル4直前までカウントは累積される

1ミッションで上がるレベルに制限はない。キルカウントは、レベル4まで常に加算される。

戦闘イベント時もカウントされる

使用できる武器は「カイムの剣」だけではあるが、キルカウントはちゃんと加算される。

レベル4になった武器の活用方法

あえてレベルを下げてセットする必要も



武器がレベル4までアップすると、武器選択画面(P.16)で武器のレベル選択が可能となる。低レベルを選ぶと、当然攻撃力や魔法も弱くなるが、弱い武器のほうが有利となる場合もある。チェインを稼ぎたい場合は、敵を倒すことではなく、攻撃を当てることが目的となるため、攻撃力に劣る低レベル武器の方が稼ぎやすいのだ。

地上戦

カイムによる地上戦とドラゴンによる低空戦を使い分ける

第1章8節の地上戦からは、基本的にいつでもレッドドラゴンに乗り降りできるようになる。武器を持って、敵陣に単騎で挑んでいく豪快さが魅力のカイム。強力なブレスで敵兵をゴミのように蹴散らしていくドラゴン。同じ地上戦でも、戦い方はそれぞれ大きく変わる。ミッションの内容や戦闘状況、敵の配置などによって、乗り降りする必要がある。それぞれの特徴を踏まえた上で、戦略を練っていこう。

カイム―地上戦―

地上戦はカイムで斬りまくれ

地面に降り立ち、カイムが敵を斬り（叩き）まくる地上戦。そこでは、武器による攻撃や防御をはじめ、魔法や仲間の召還などさまざまなアクションを使いこなす必要がある。さらに、武器の交換や、チェイン稼ぎなど、状況に応じた戦い方も重要だ。敵の特性を踏まえた戦術を覚え、カイム1人で圧倒的多数の敵と渡り合えるようになろう。そのときこそ、一人前の竜騎士になったと言えるのだ。



攻撃　相手や状況に対応した攻めを覚えよう

基本となる敵の行動パターンは、大きく分けると2種類になる。弱い敵が大量に集まって攻撃をしてくるパターンと、強い敵や飛び道具を使ってくる敵が、少数でしかけてくるパターンだ。この2種類それぞれの戦い方をマスターすれば、多くの状況で対応できるようになるだろう。

まずは敵の小隊長を倒せ

敵は必ず小隊単位で動き、同じ隊のメンバーは連係した行動を取ってくる。また、各小隊には隊長がいて小隊を指揮している。隊長を倒せば、その小隊は混乱して、まとまった行動をしなくなるのだ。まずは隊長を狙って攻撃しよう。



⬆小隊の隊長には、HPバーの横に丸いアイコンが付いている。

一定距離逃げれば追ってこない

敵の小隊には縄張りのようなエリアがあり、その中に入っていなければ近づいてこない。ピンチのときは、敵の小隊から離れた方向に走っていこう。小隊は一定距離まで追ってくるが、ある地点まで行くと、元の位置に全員が戻っていく。一度作戦を練ってからの再挑戦が可能なのだ。



⬆弓兵なども絡んできて大乱戦になったら、すぐ逃げるのも作戦だ。

転ばせて敵を「運ぶ」

ハンマー、アックス、メイス系の武器は、全攻撃に敵を弾き飛ばす効果がある。これを利用すれば、複数の敵の中から1体だけを連続で弾き飛ばし、強制的に場所を移動させることが可能。1体を1方向から攻撃し続けて、小隊の他の敵から大きく引き離してしまおう。そうすれば後は、1対1でゆっくり料理できる。囲まれないためのテクニックの1つとして活用しよう。



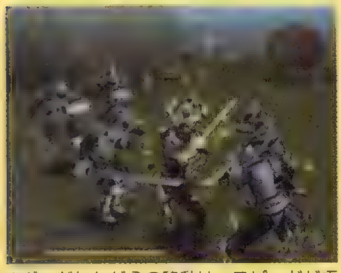
⬆第2章十三節など、強敵が数体登場したとき、この作戦は非常に有効だ。

防御　簡単に回復できない分、防御は重要だ

ファーストクリアまででの回復手段はスフィアのみ。つまり、宝箱から入手するか、チェインを繋いで出現させるかの2択しかないのだ。宝箱は決まった数しかないし、敵と戦う必要があるチェインは、さらにダメージを受けてしまう可能性も高い。簡単に回復ができない状況下では、できる限りダメージを受けない必要があるのだ。攻撃の達人より、防御の達人を目指したい。

堅実にガードする

R2ボタンを押すと敵の攻撃をガードできる。ほとんどの攻撃がダメージゼロな上に、ガードしながら移動できるので、遠距離攻撃をしてくる敵と戦う際などに有効。ただし、後ろから攻撃されると、ダメージを受けるので、レーダーで敵の位置を把握しておこう。



⬆ガードしながらの移動は、スピードが極端に落ちてしまうのが欠点。

スライドで緊急離脱

左右に転がりながら、敵の攻撃を避けるスライド。転がっている最中も無敵なため、ピンチのときの緊急回避として格好のシステムと言える。ただし、多数の敵に囲まれているときは、転がった先で攻撃を受けてしまうことがある。まわりの状況を見て使おう。



⬆ガードで防ぎきれないとき、その場を離れたいときなどが有効。

高速移動でかわす

カイムを一定時間走らせていると、ダッシュ状態に移行する。ダッシュ中は、走るスピードだけでなく、横方向へのターンも非常にクイックに行えるようになるため、敵の攻撃もかわしやすくなる。弓兵の遠隔攻撃も多少の距離があれば、避けることが可能だ。

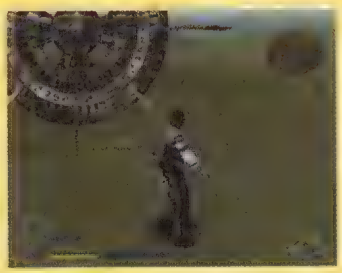


⬆石弓や投石器など強力な遠距離攻撃をかわして、ワーカーを倒そう。

武器切り換え

持っていく武器はバランス良く

カイムが地上戦に持っていける武器は全部で8本。所持している武器の中から、どれを持っていくかの選択がポイントになる。対多人数用、対強敵用、回復用など用途別に持っていく武器を選択しよう。そして、実際の戦闘中に想定した状況がきたら、武器を交換。戦闘前に戦術を考えておけば、スムーズに武器交換ができるだろう。ただし、武器交換後はMPがゼロになるので、すぐに魔法は撃てない。



⬆武器ホイール操作中は敵の動きも止まるので、落ち着いて交換を。

回復

回復のための敵を確保しておく

宝箱の数には限りがあるので、回復の基本はチェインを稼いで回復スフィアを出現させることになる。だが、敵と戦うということは、逆にダメージを受ける可能性もある。強い敵と戦って、回復量より被ダメージが多くなっては、状況は益々不利になるばかりだ。そこでお勧めしたいのが、弱い敵を殺さずに残しておく方法。弱い敵なら攻撃力の低い武器で斬り込んでも、安全にチェインが稼げるだろう。



魔法

敵との距離で使う魔法を選ぶ

カイムの使う魔法は、武器と同じ数だけ存在している。当然、その種類も多くなるので、状況ごとの使い分けが重要だ。例えば、自分の側に魔法陣を出現させ、中に入った敵を攻撃する「ブラッディオブザペイン」のレベル1なら、近づいて攻撃してくる敵が多いときは有効だが、遠距離攻撃をしてくる敵には、まったく効果がない。敵の距離に応じて魔法を選ぶのも重要なのだ。ただ、武器交換するとMPはゼロになるので、マップ画面で敵の位置を把握、交換後は早めにMPを溜めておこう。



⬆強力な魔法「インビジブルブレス」も、側に敵がいないと意味がない。



⬆城内など狭い場所では、「ボイスオブアシエル」など追尾機能付きが有効。

召喚

弱い敵より強敵との対戦時に

召喚は、1ミッションに3回と使用制限があるので、的確な場面で使用したい。まず、使用を控えたいのは、弱い敵との対戦時。こちらの攻撃が強力すぎるため、HP回復用のザコ敵を全滅させかねないからだ。弱い敵が大量にいる場面より、ダメージが痛い強敵に使っていこう。



⬅召喚攻撃は、どんな敵でも確実にダメージを与える。

Drag on Dragoon

ドラゴン—低空戦—

ドラゴンとカイムをバランス良く使う

単身敵陣に切り込んで、豪快に武器を振るうカイム。気持ちいいことこの上ないのだが、強力なファイアーボールやファイアーブレスを使って、敵を一気に殲滅させるドラゴンの低空戦も慣れればとても爽快だ。また、ドラゴンの操作はカイムとはまったく別物。それぞれ得意不得意もあるので、カイムを使うか、ドラゴンを使うか、戦術的選択が必要だ。要は適材適所。有効な場面で騎乗しよう。



攻撃

ファイアーボールの軌道を把握する

低空戦での基本攻撃はファイアーボールとなる。だが、ドラゴンは常に移動している上、地上と距離が離れているため、狙いが定めづらい。左スティックを上に入れ、ドラゴンの首を一番下まで向けると、自分の真下に攻撃がヒットする。これだけ覚えているだけでもかなり命中率は上がるはずだ。

倒したい敵の中央を狙う

ファイアーボールはヒットした周辺まで効果が及ぶが、その威力はヒットした中心ほど大きい。強力な敵は直撃を狙っていこう。



方向転換でもう1発当てる

ドラゴンの1撃で倒れない敵も中にはいる。そんなときはL1／R1同時押しの方向転換が有効。確実に後ろを向き、同じ敵を攻撃しやすい。



回避

スライドとダッシュで逃げる

ドラゴン騎乗時は、遠距離攻撃がウイークポイント。しかも弓兵や司祭は、ドラゴンを見つけると地上戦以上に連続攻撃してくる。無理に戦わず、スライドとダッシュを繰り返しながら逃げよう。また、赤い敵はドラゴンの攻撃に反撃をしてくる。着弾と同時にダッシュで回避だ。



⬆スライドと通常移動だけでは、雨のような矢をかわすのは厳しい。



⬆天敵（下記参照）がいないエリアなら、ドラゴンは無敵だ。

Stepup情報

ドラゴンの天敵は飛び道具と魔法

ドラゴン騎乗時、地上からの攻撃を一定時間内に2発受けると、地面に落とされてしまう。撃墜直後でも騎乗は可能だが、付近にいる遠距離攻撃を持った敵を全滅させてからのほうが、安心して戦える。こうした敵がいるエリアでは、まずカイムで斬り込んでいこう。ドラゴンよりは有利に戦えるはずだ。

†アーチャー



弓矢でドラゴンを攻撃してくる。序盤から登場する、代表的なドラゴンの天敵だ。

†司祭系



魔法でドラゴンを狙う。連続で撃ってくるので、加速を使って逃げよう。

†対魔法系



赤い色をした敵は、ドラゴンの攻撃を反射してくる。相手にせず素通りしよう。

†設置型飛び道具



投石機などは、1方向にしか攻撃できないので、回避は比較的簡単だ。

ファイアーブレス

苦手な敵もまとめて一掃

ドラゴンのファイアーブレスは、一定時間広範囲の敵を攻撃する上に、使用中は無敵となる。安全なエリアでMPを溜め、遠距離攻撃をしてくる敵に向けてファイアーブレスを発動。これなら、ダメージを受けずに、苦手な敵も一掃できるだろう。



⬆敵が密集していれば、効果はさらにアップ。

離着陸

ピンチからの脱出にも使える

ドラゴンの離着陸は近くに障害物がない屋外ならいつでも可能だ。しかし、着陸はタイミングを間違うとピンチになりかねない。例えば、敵集団の中に着陸すれば、当然一斉に敵の攻撃を受けることになる。逆に敵に囲まれた状態で離陸してその場を離れれば、ピンチからの脱出も可能だ。ただし、離陸できるエリアは着陸できるエリアより狭い。自分の現在位置をMAPや障害物等で把握しておこう。



空中戦
まずは独特の操作感をマスターしよう

空中戦の操作には、ロックオン攻撃や加速など特殊な要素が多い。空中戦を攻略するためには、その独特の操作を覚えることが基本となる。その基本を覚えた上で、各アクションの深い使用方法を考えてみよう。きっと、今までとは違った戦術が思い浮かぶはずだ。

ドラゴン――空中戦
目に付く敵はすべて倒せ

空中戦では基本的に敵を全滅させることが目的となる（P.15）。見つけた敵はすべて倒すつもりでいていい。敵の出現ポイントは決まっていて、「最初から配置されている敵」「ある集団を全滅させると発生する敵」に分けられる。レーダーで敵の位置を確認しながら、ドラゴンの炎で焼き尽くしていこう。

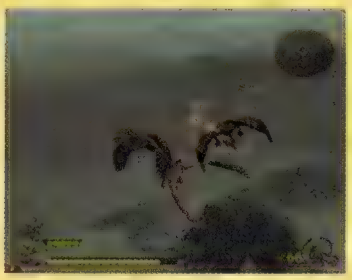


攻撃　ロックオンと立体的な動きが特徴

空中戦の攻撃でポイントとなるのは、「いかにして敵に攻撃を当てるか」ということ。動かない敵なら問題ないが、空中を飛び回る敵に攻撃を当てるのには、それなりのコツがいる。ドラゴンの動きの特性と敵の回避性能、ロックオン攻撃の使用方法から、攻撃について考えてみよう。

ドラゴンは常に前進

ドラゴンは何もしなくても常に前進している。×ボタンによる加速と組み合わせて、スピードに変化を付ければ、敵との距離をコントロールできる。



⬆常に真っ直ぐ進むので、敵に近づきすぎることも。

敵の背後を取れ

空中を飛び回る敵の中には、こちらのロックオン攻撃を回避してくるものもいる。そんなときは敵の背後を取ろう。一気に攻撃が当たるようになるはずだ。



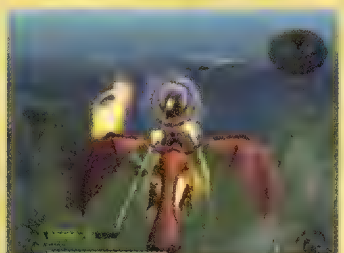
⬆ブラックドラゴンの回避率は、全敵中トップクラス。

2種類の攻撃を組み合わせよう

敵を追尾するロックオン攻撃と、威力は高いが真っ直ぐしか飛ばないファイアーボール。2つの攻撃の組み合わせ技だ。まずは、ロックオン攻撃で敵を牽制、敵が回避やダメージ後の硬直によって動きを鈍らせたら、ファイアーボールを撃ってみよう。単発で撃つより命中率がグッと上がる。背後からならなおいい。



⬆ファイアーボールを当てるには、ロックオン攻撃より近づこう。



⬆多重ロックオンなら（P.29）、そこそこのダメージを与えられる。

回避

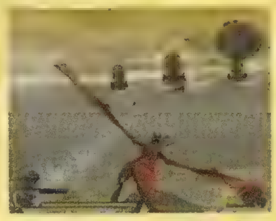
敵の攻撃はザコでも気を抜くな

空中戦ではHPを回復する手段がない。つまり、どれだけHPを減らさずに敵を倒せるかが、攻略のポイントとなるのだ。敵の攻撃は相手がザコといえど気を抜かず、確実に回避しよう。だが、回避といってもその方法はさまざま。スライド、加速、方向転換などのアクションを組み合わせていこう。中でもスライドと加速の組み合わせは、大量の敵が出現したときなど、多くの状況で使用できる。


↑小さなダメージも蓄積すると厳しい状況に。

敵の攻撃パターンを覚えろ

空中の敵の攻撃には「真っ直ぐ進む」「こちらを追尾する」など特徴がある。どの敵がどんな攻撃を使ってくるのか覚えれば、即座に回避できるだろう。


↑真っ直ぐ進むだけの攻撃なら、回避は簡単だ。

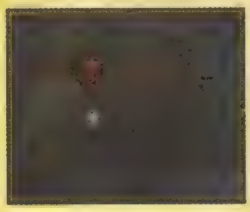
反撃はリスクを減らしてから

HPが回復しない空中戦では、回避を最優先したい。まずは敵の攻撃をきっちり避け、そこでできた隙にこちらの攻撃を撃つ。これが安全なパターンだ。


↑敵が攻撃したのを見た瞬間、攻撃するのもアリ。

レーダーで敵と弾の位置を確認

画面右上のレーダーには、敵の位置と弾が表示される。後方からの大砲など、メイン画面では見えない攻撃は、レーダーを使って回避しよう。また、敵の位置もレーダーで把握しておけば、方向転換やスライドを使い、一瞬で背後を取ることも可能だ。


←敵を表す赤い点より、やや小さい点が敵の弾だ。

追尾弾はギリギリまで引きつけてかわす

こちらが移動しても後を追いかけてくる追尾弾。早い段階でかわしても、移動した先を追いかけてくる。ギリギリまで引きつけて、スライドで回避し、さらに急降下や加速で追尾を振り切る。この方法で基本的にかわせるはずだ。それでも追尾されたら、この動作を繰り返せばいい。

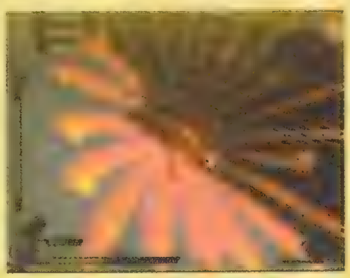

↑まずは、スライドで敵の弾をいったん回避する。


↑敵の弾を回避後、連続で加速を行い、追尾を振り切ろう。

魔法

大魔法攻撃は敵の密集地帯で

空中戦では出現する敵数がそれほど多くないので、MPの溜まり方もゆっくりだ。大魔法攻撃を使える少ないチャンスを活かすためには、どんな場面で使うのかをミッションごとに決めておくといいだろう。一定条件の中で無敵の相手には、大魔法攻撃も効かない。よく考えて発動しよう。使う場面の基準となるのは、やはり敵が密集している地帯。無数の敵を一瞬で全滅させる爽快感はたまらない。


↑回避が高い敵相手に使うのも1つの手だ。

オプション

Option

オプション画面で、難易度やBGM音量など各種設定を
行い、ドラッグオンドラグーンをより快適に遊ぼう。

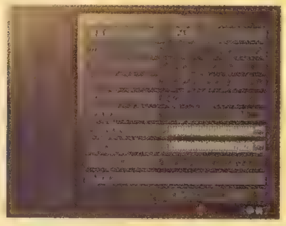
自分にあった快適なプレイ環境を設定しよう

オプション画面では、難易度やカメラアシストなどゲームの内容に関わるものから、BGM音量、字幕の表示といった好みに関するものまで、詳細な設定が可能。設定した内容はセーブも可能だ。

難易度

EASYとNOMALの2段階から選択

難易度設定ではゲームの難しさをEASYとNORMALの2種類から選択できる。アクションが苦手な人は、EASYを選ぶのもアリだ。それぞれの違いは、右記を確認してほしい。なお、本書の攻略はNORMALを基準に行っている。



⬅どうしてもクリアできないなら、EASYでプレイしてみよう。なお、敵の攻撃頻度に関しては、特殊攻撃系で適用外のものもある。

EASYモードの難易度設定

地上

- 敵の体力がノーマルに比べて80%。
- 敵の攻撃力がノーマルに比べて75%。
- MPの溜まりが2倍。
- チェインでのスフィアの出現パターンが違う。(簡単にスフィアが出る)

上空

- 敵の体力がノーマルに比べて50%。
- 敵の攻撃頻度がノーマルに比べて75%。
- 敵の攻撃力がノーマルに比べて50%。
- 敵の弾速がノーマルに比べて70%。
- 敵の追跡率がノーマルに比べて70%。
- MPの溜まりが2倍。

カメラアシスト

空中戦の視界の動きを調整

カメラアシストでは、空中戦におけるプレイヤーの視界が、設定できる。常にカイムの後ろから見た視点か、ロックオンした敵を中心にした視点か、プレイヤーの好みにあわせて選択しよう。見やすさは、右スティックによる視点操作と組み合わせれば、効果はさらにアップする。



⬆レベル3なら、ドラゴンの正面姿が見られる。

カメラアシストレベル

カメラアシスト	
0	常にカイムの後ろからの視点。
1	カイムの後ろからの視点が多い。
2	ロックオンした敵を常に中心にした視点が多い。
3	ロックオンした敵を常に中心にした視点。

血

敵を倒したときに血を表示するかどうかを選択する。オフを選ぶと血は表示されない。

振動

コントローラの振動機能のオン／オフを設定する。オフだとコントローラは振動しない。

字幕

ムービー画面の下に字幕を入れるかどうかを設定する。オフだと字幕が表示されない。

音声設定

左スティック(方向キー)の左右で、音声出力をステレオ／モノラルから選択できる。

BGM音量

BGMの音量を調整する。バーのランプが右にいくほど、音量は大きくなる。

SE音量

ゲーム内の効果音を調整する。バーのランプが右にいくほど、音量は大きくなる。

オートセーブ

ミッションクリア時、自動的にセーブを行うかどうかを設定する。デフォルトはオフ。

詳細設定

○ボタンを押すと、キーコンフィグや画面の位置、輝度の調整画面に移動する。

ロード

以前セーブしたオプションの内容をロードする。セーブはオプション終了時に可能。

初期設定

オプション設定を、初期状態に戻す。○ボタンを押すと、すぐに反映される。

竜騎士物語

Chapter 2

シナリオ&マップ攻略



STORY FLOW
物語の流れ

ドラッグ オン ドラグーンの物語の中では、さまざまなキャラクターや彼らが背負っている運命を物語るエピソードが絡み合い、あたかも大河小説のような大きな流れを作っている。その重厚な世界を整理してみよう。

一章 源流

舞台は「女神の城」。亡国の王子カイムは、連合と帝国が戦う最中、レッドドラゴンと契約。竜騎士となる。

空中戦	2回	地上戦	4回
戦闘イベント			2回

二章 交錯

舞台は「静かな森」。帝国に狙われる妹フリアエを連れ、カイムは中立地帯であるエルフの里へと向かう。

空中戦	2回	地上戦	2回
戦闘イベント			2回

分岐1 レオナールが仲間に

帝国軍に蹂躙された妖精の谷で、カイムは妖精と契約したひとりの男と出会う（分岐条件→P.72）。

空中戦	1回	地上戦	1回
戦闘イベント			1回

三章 邂逅

舞台は「月の砂漠」。捕らわれた親友イウヴァルトを探すカイムは、牢獄から神官長ヴェルドレを救出する。

空中戦	2回	地上戦	3回
戦闘イベント			1回

分岐2 アリオーシュが仲間に

カイムは砂漠の牢獄で契約者を発見するが、それは狂気に冒された危険な女エルフだった（分岐条件→P.90）。

空中戦	2回	地上戦	1回
戦闘イベント			0回

四章 背反

舞台は「雪の荒野」。黒竜と契約したイウヴァルトに連れ去られたフリアエを追い、カイムは帝国領を目指す。

空中戦	1回	地上戦	3回
戦闘イベント			0回

物語の全体像を把握する

このゲームは、全体が大きく「章」によって区切られ、さらに、「章」はいくつもの「節」によって構成されている。しかも、途中には分岐もあるため、少しプレイしただけでは物語の流れをすべて把握することは難しい。下のフローを参考に、現在自分が流れのどの部分にいるのかを確認してみよう。



←1周目のプレイだけでも、エンディングまでの「節」の総数は60以上に上る。壮大な物語をじっくりと味わおう。

五章 破壊

舞台は「青き丘陵」。連合と帝国の戦いは、ついに決戦の時を迎える。そして、戦場にはカイムの姿もあった。

空中戦	2回	地上戦	2回
戦闘イベント			0回

↓

六章 宿敵

舞台は「空中要塞」。フリアエを探すカイムの前に、愛に狂ったイウヴァルトが黒竜を駆って立ち塞がる。

空中戦	1回	地上戦	0回
戦闘イベント			0回

↓

分岐3 空中要塞内部へ

フリアエに生命の危機が迫る中、空中要塞内部へと突入したカイムは、妹の姿を求めて剣を振るう。

空中戦	1回	地上戦	1回
戦闘イベント			1回

→

七章 悲劇

フリアエの命が失われ、最後の封印が解かれた。カイムの怒りと悲しみをよそに、世界は混沌に覆われ始める。

空中戦	1回	地上戦	0回
戦闘イベント			0回

↓

八章 封印

舞台は「帝国都市」。カイムは世界の破滅を止めるため、「天使の教会」の司教、マナとの戦いへ赴く。

空中戦	4回	地上戦	2回
戦闘イベント			0回

Check!

8章までの間には3つの分岐ポイントがあるが、重要なのが2章と3章のふたつ。ここで条件を満たし、各ルートへ進まなければ、契約者（→P.24）を仲間にすることができないのだ。もし、分岐できていなかったことに後から気づいた場合は、物語選択で分岐ポイントからやり直そう。

地上戦
MISSION CONQUEST

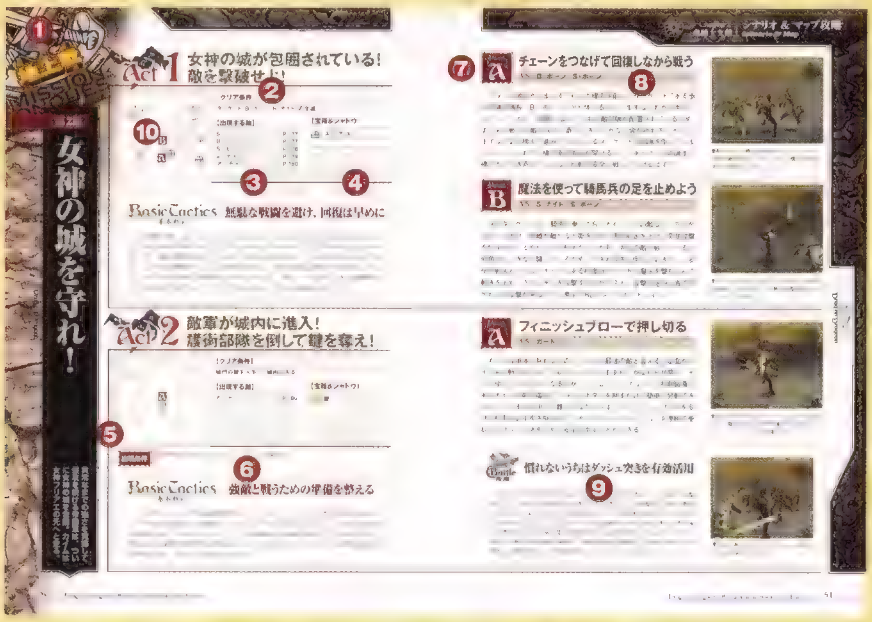
ページの見方
PAGE SAMPLE

各項目の意味を把握し、ステージクリアを目指せ

さまざまな困難が待つ地上戦を解析

地上戦は、カイムとドラゴンを操作して地上の敵と戦うパート。このパートでは、1ミッションが複数の目的で構成されているため「Act」単位に分けて解説。各々の「Act」で簡易マップと各種基本要素、主要な攻略場面を紹介している。

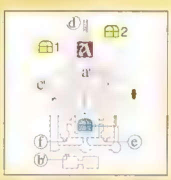
地上戦ページ



⑩簡易マップ

各ミッションの簡単なマップ。アイコンによってさまざまな情報が載せられている。アイコンの種類については下記参照。





(弓兵アイコン)	弓兵アイコン。対空、遠距離攻撃を行う敵の存在を表す。
(シャドウアイコン)	シャドウアイコン。特殊な敵であるシャドウの出現位置を表す。
(宝箱アイコン)	宝箱アイコン。青は初期配置、黄は、出現条件のある宝箱を表す。
(Pointアイコン)	Pointアイコン。Point攻略の内容に対応した、敵などの位置を表す。
ⓐ ⓐ'	階段アイコン。a-a'はそれぞれ繋がっている。ほかの英小文字も同様。

①ミッションタイプ

そのページで攻略しているミッションが、「地上戦」なのか「空中戦」なのかの別を表す。

②クリア条件

ミッションを次の場面へと移行させるための条件。次のActに進めるためには何をすればいいのかを記載している。

③出現する敵

そのActで出現する敵の種類を表記。名前の後ろについているページ数は、その敵の情報が載っているページを表す。

④宝箱＆シャドウ

Act内で配置される宝箱の中身とシャドウの種類、簡易マップ内のアイコンとリンクしており、位置を表す。

⑤出現条件

シャドウや条件を満たすことで出現する宝箱の出現条件。簡易マップや「宝箱＆シャドウ」のアイコンとリンクしている。

⑥Basic Tactics

基本戦術。対応Actを通じた基本的な行動方針や、Pointだけではフォローできない攻略情報などを記載している。

⑦Point

対応Actの中で、強敵が出現する場所やステージ中の難所などのポイント攻略。簡易マップ内とアルファベットで対応している。

⑧VS.エネミー

各Pointで攻略対象となる敵。マップ内でアルファベットと対応した場所で戦うことになり、当然難敵となる。

⑨コラム

Pointでは語りきれない情報が記載されたコラム。戦闘に関する情報なら「Battle指南」、回復のための情報なら「Recovery地帯」、より特殊な内容の情報などについては「Extra情報」と、情報の中身に応じて3種類に分類している。



地上の敵をカイムとドラゴンで蹴散らしていく「地上戦」。ドラゴンで大空を駆け抜け、空を飛ぶ敵と渡り合う「空中戦」。攻略ページではまったく様相の違う「地上戦」と「空中戦」を、それぞれの方法で解説している。各種情報を幅広く役立ててほしい。



ドラゴンが主役となる空中戦をチェック

空中戦は、ドラゴンで上空の敵と戦うパート。地上戦とは異なり、1ミッションでの目的は単一。よって全体をひとまとめに「Act」とし、簡易マップや基本戦術、攻略Pointなどをピックアップして、攻略を行っている。



空中戦ページ

⑧簡易マップ
空中マップの中から、主戦場のみをピックアップした簡易マップ。下記のアイコンによって情報を紹介する。



Pointアイコン。Pointとリンクする。出現順アイコンに向いている矢印は、Pointがどの場面の戦闘かを表す。

敵集団の出現順を表したアイコン。数字が何番目に出現するかを表す。

砲台塔アイコン。地上に設置された砲台塔の位置を表す。

①ミッションタイプ
そのページで攻略されているミッションが、「地上戦」なのか、「空中戦」なのかの別を表す。

②クリア条件
攻略を行っているミッションをクリアするための条件。空中戦の場合、基本的には敵の殲滅か、殲滅後にターゲットポイントに到達することとなる。

③出現する敵
ミッションの中に出現する敵の一覧。名前の後に書かれたページ数は、その敵の情報が掲載されているページを表す。

④Basic Tactics
ミッションを通じての基本戦術。また、Pointでフォローしきれなかった攻略情報やアドバイスなども、ここに記載している。

⑤Point
ステージ中の難所など、ミッションをクリアする際に重要なポイントとなる場面を、ピックアップして攻略している。簡易マップとリンクしており、アイコンによって、どの場面での戦闘かが表されている。

⑥VS.エネミー
Point攻略の中でドラゴンと戦う敵を表記。

⑦コラム
地上戦と同じく、Pointでは語りきれない情報を記述している。戦闘に関する情報なら「Battle指南」、それ以外の情報は「Extra情報」というように、情報の内容によって分類される。

第一章

源流

竜騎士カイムの物語の幕開けにして、これから起こるすべての悲劇の源流

第一章は、カイムが妹「女神」フリアエを救出するまでのステージだ。ドラゴン無しの肉弾戦が中心だが、敵が密集した城内戦闘や契約後の空中戦など、厳しい戦いが続く。

第一章の流れ

第1節[初陣] MOVIE

女神の城周辺では連合軍と帝国軍の戦闘が行われていた。帝国軍の異常なまでの団結力と激しい攻撃に苦しむ連合軍。そんな中、奮戦を続けていたカイムは、城の危機を知らされる。

第2節[城へ] MISSION

妹である女神フリアエの危機を受け、城へ急ぐカイム。だが彼の進む先には、圧倒的勢力を誇る帝国軍が立ちはだかっていた。

➡P.50

第3節[ドラゴンとの出会い] MOVIE

城門を突破して中庭に辿り着いたカイムは、傷つき、捕らえられたレッドドラゴンと遭遇し、「契約」を迫る。復讐のための、そして、生き残るための力を得るために。

第4節[剣のゆくえ] MISSION

ドラゴンから答えを引き出せぬうちに、城内に侵入していた帝国兵が襲いかかってきた。ドラゴンを守らなければならない。

➡P.52

第5節[窮極の契約] MOVIE

襲ってきた帝国兵を皆殺しにしたカイムの姿に、ドラゴンは契約を結ぶことを決意する。カイムはドラゴンと心臓を交換し、契約者――竜騎士となるのだった。

第6節[分かち合う魂] MISSION

ドラゴンに乗って空へと上がったカイムは、一旦連合軍に地上を任せ、帝国の空中兵器部隊との戦闘を開始する。

➡P.54

第7節[狙いをさだめて] MISSION

圧倒的な火力を誇る帝国の巨大空中兵器がカイムたちの前に現れる。速やかに撃破し、フリアエのもとに急がねばならない。

➡P.56

第8節[憎しみは何処へ] MISSION

帝国軍が女神の城に対して総攻撃を開始した。再び地上へと降り立ったカイムは、契約者の「力」をもって、帝国軍に挑む。

➡P.58

第9節[契約の代償] EVENT

城内へと急ぐカイムは、その途中、突如として声を失ってしまう。それは、ドラゴンとの契約の代償であった。だが、今はフリアエを守ることが先決だ。カイムは城内へと突入する。

第10節[侵入] MISSION

帝国兵は、すでに城内へと侵入していた。女神フリアエの身を守るため、カイムは彼女のいる部屋へと急ぐ。

➡P.60

第11節[女神救出] EVENT

間一髪のところで、フリアエの命は守られた。親友イウヴァルトは、彼女の身の安全を確保するため、永世中立地帯であるエルフの里に向かうことを提案する。

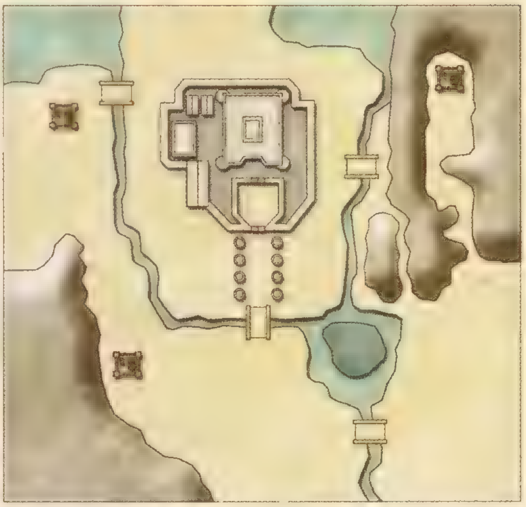
第12節[イウヴァルトの唄] MOVIE

帝国軍から逃れるため、旅立ちを決意する一行。前途を祝うイウヴァルトの歌とハープの音色が部屋に響く。果たして、この旅がどんな結末を迎えるのか、今はまだ誰も知らない。

Battle Field

第一章　マップ解説

■女神の城周辺
城を中心に広がる初陣の地

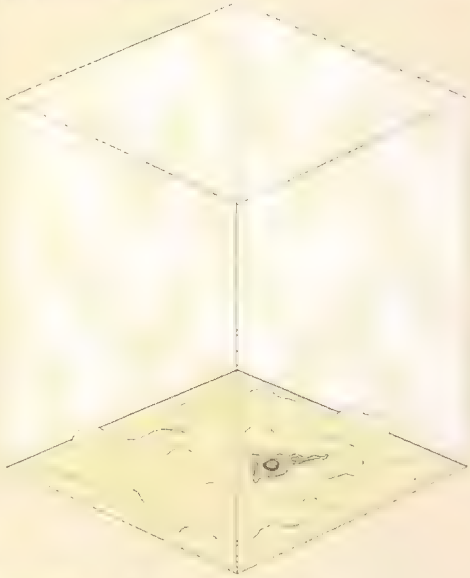


第一章の主戦場となる女神の城の周辺。堅固な城壁に守られた城を中心に、それを囲むように川が流れており、東・西・南の３カ所には橋がかけられている。また、城の東と南東、西の山間には砦が築かれ、城に攻め込む帝国軍の拠点となっている。

使用ミッション 第2節 P.50 第4節 P.52 第8節 P.58

■女神の城上空
城周辺を一望する上空マップ

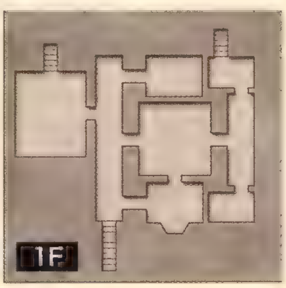
初めての空中戦の舞台となるマップ。女神の城の城壁内の構造はもちろん、城の周辺地域を広く見渡すことができる。城周辺から離れると、大小さまざまな岩山が各所に見られ、全体的に広がっている荒涼とした大地を一望することが可能だ。



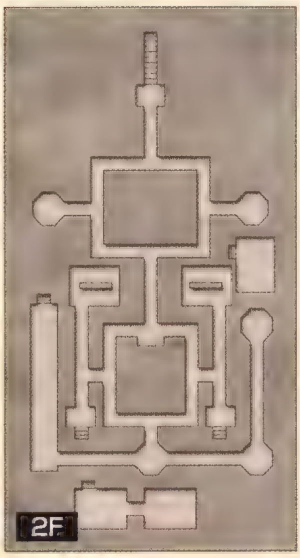
使用ミッション 第6節 P.54 第7節 P.56

■女神の城内部
3階層からなる屋内マップ

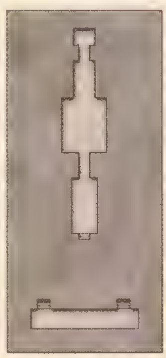
女神フリアエを守るための城の内部。城内は、入り組んだ狭い通路と部屋によって構成され、いくつかの階段が各階を繋げている。最上階には、女神フリアエが生活している部屋があり、何重もの頑丈な扉によって守られている。



1F



2F



3F

使用ミッション 第10節 P.60

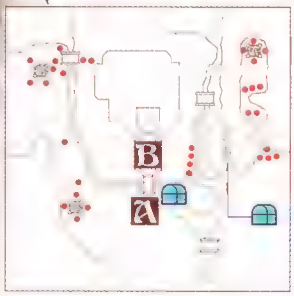
地上戦 MISSION

第2節

女神の城を守れ！

異常なまでの強さを発揮して侵攻を続ける帝国軍は、ついに女神の城を包囲。カイムは女神フリアエの元へと走る。

Act 1 女神の城が包囲されている！ 敵を撃破せよ！



【クリア条件】

ターゲット（B・ポーン、S・ナイト）の全滅

【出現する敵】

敵	ページ
S・ポーン	P.177
B・ポーン	P.177
S・ビショップ	P.177
S・ナイト	P.179
アーチャー	P.180

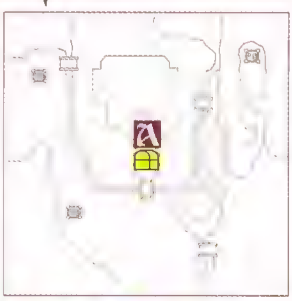
【宝箱＆シャドウ】

スフィア（大）

BasicTactics 基本戦術 無駄な戦闘を避け、回復は早めに

第一章第２節は、初めてのミッションとはいえ、内容はなかなかシビアなものとなっている。千数百体に及ぶ敵に対して、当然ながらカイムはレベル１。武器も１本だけでレベルも当然１だ。敵は標準的な歩兵であるポーンが中心であるものの、この時点のカイムはＨＰも低く、まともに戦闘を行っていては身が保たない。できる限り敵と斬り合うのは避け、ターゲットとその周辺の敵だけを相手にするようにしよう。また、ＨＰが減ってきたら戦闘を行う余力のあるうちにチェインでスフィアを出現させ、早めの回復を心がけていこう。

Act 2 敵軍が城内に進入！ 護衛部隊を倒して鍵を奪え！



【クリア条件】

城門の鍵を入手し、城内に入る

【出現する敵】

敵	ページ
ガード	P.180

【宝箱＆シャドウ】

鍵

出現条件　城門前に出現するターゲット（ガード）を撃破する。

BasicTactics 基本戦術 強敵と戦うための準備を整える

ここでのターゲットである護衛部隊のエリート兵士「ガード」は、攻撃力も耐久力も高く、リーチの長い剣を振り回す強敵だ。そこで、まずやっておきたいのが、ガードのいる城門周辺の敵の一掃だ。一掃といっても、ガードとの戦闘中に他の敵が寄ってこなければいいので、それほど広い範囲の敵を倒す必要はない。ガードの姿がレーダーではなく、視界で確認できる場所まで進み、寄ってくる敵だけを倒していこう。

Point A チェーンをつなげて回復しながら戦う

VS. | B・ポーン／S・ポーン

スタート地点からまっすぐ行った橋の手前に、ターゲットである歩兵部隊の隊長「B・ポーン」が5体いるので、まずはこれから倒していこう。しかし、周囲にはいくつもの敵部隊が配置されているため、まともに戦うと敵が次々に寄ってきて、かなり骨が折れる。そこで、まずは一気に橋まで進み、そこにいるターゲットの部隊を倒してしまうといい。これで、橋の南岸周辺が開けるので、あとは、1部隊ずつ橋の方に引き寄せていけば、比較的安全に戦っていけるはずだ。


⬆勢い余って橋の北岸まで行ってしまうと、北側の敵が寄ってきてしまう。橋の中央より奥には進まないようにしよう。

Point B 魔法を使って騎馬兵の足を止めよう

VS. | S・ナイト／S・ポーン

次のターゲットは、騎馬に乗ったS・ナイト。この敵は、こちらが近づくと逃げ、距離が離れると嘶きと共に馬の前足を上げ、突進攻撃を仕掛けてくるやりにくい相手だ。しかも、周辺の敵と戦っていると死角からいきなり襲ってくるため、できれば先に倒しておきたい。安全な戦法としては、ナイトにある程度近づいてから魔法を撃ち込んで動きを止め、さらにそこを攻撃するのがベスト。攻撃の途中に盾で防がれると反撃が来るので、素早くR2ボタンでガードしよう。


⬆ナイトは2体いるので、できるだけ両方とも視界に入れておき、不意の突撃を受けないようにしておきたい。

Point A フィニッシュブローで押し切る

VS. | ガード

ガードは単体で見ればこのミッション最強の敵と言える。正面からまともに斬り合えば、2対1ということもあり、かなり分が悪い。そこで使っていくことになるのが、フィニッシュブローだ。初期装備であるカイムの剣の場合、□→△とボタンを押すだけで簡単に発動できるので、出すのは決して難しくはないはず。フィニッシュブローを受けた相手は必ず吹き飛ぶので、そこへフィニッシュブローを連続で重ねていけば、2体まとめて安全に倒すことができる。


⬆途中で相手が立ち上がってしまった場合などは、魔法を使って相手の動きを止めてから、フィニッシュブローを発動しよう。

Battle 指南 慣れないうちはダッシュ突きを有効活用

カイムを一定時間走らせるとダッシュ状態に移行するが、この時に攻撃を行うと、強力な「突き」を出すことができる。この攻撃は、威力があるだけでなく、集団をまとめて吹き飛ばしてくれる便利な技だ。走りながらこの技を出して回っているだけで、周辺の敵を一掃できたりする。まだ操作に慣れず、うまく敵の集団を倒せない人は是非活用してみよう。ただし、あまりに敵の密度が高い場所や、障害物の多い場所などではやらない方が無難。攻撃を受けると当然高速走行もキャンセルとなるからだ。


⬆あまり敵を引きつけすぎると、技を出す前に攻撃されてしまう。

地上戦

第4節

レッドドラゴンの命を救え

復讐のための力を、ここで失うわけにはいかない。忌々しいドラゴンの命を守ってやらなければならないのだ！

Act 1 契約の邪魔をする帝国軍を黙らせろ！



【クリア条件】

帝国軍兵士の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
B・ポーン	P.177

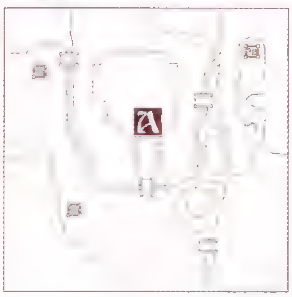
【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

BasicTactics 基本戦術　まず、包囲陣から抜けだそう

舞台が狭い中庭となっているため、敵兵の密度がかなり高い。しかも、ミッション開始直後から敵集団がカイムに近づいてくるので、なしくずし的に乱戦に突入してしまうのだ。敵はカイムを取り囲むように配置されているため、下手にそのままドラゴンの周囲で戦うと四方八方から敵が集まってきて、袋叩き状態は必至。初めは中心から離れるように斬り進み、一度包囲の外に出てから、敵集団の端を切り崩すようにして攻めていこう。幸い、敵はポーンなので、あとはひたすら斬りまくっていけば、すぐに一掃できるはずだ。

Act 2 己と忌まわしきドラゴンの命を救うため、帝国兵を全滅させよ！



【クリア条件】

帝国軍兵士の全滅

【出現する敵】

ガード	P.180

【宝箱&シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術　正面からまともに相手をするな！

ミッション開始時から出現しているポーン部隊を全滅させると、代わって、第２節でも扉を守る難敵として登場したガードが出現する。しかも、３体ずつ２カ所、計６体の登場だ。この敵はパワーと長いリーチを兼ね備え、耐久力も高い強敵。幸い、２つの部隊は距離が離れているため、合流する危険性はまず無いが、１部隊の３体を同時に相手をするとなると苦戦を強いられるだろう。足を止めて斬り合うのではなく、ヒットアンドウェイで安全を確保しながら、魔法も使って敵にダメージを蓄積させていこう。

Point A ドラゴンからは離れて戦う

VS. S・ボーン／B・ボーン

この戦闘で気をつける必要があるのは、中庭の中心に横たわるドラゴンだ。このドラゴンは特に何をするわけでもなく、要はただの障害物なのだが、その障害物としての体積が見た目よりもかなり大きくなっている。そのため、ドラゴンの近くで行動していると、その巨体が邪魔をして行動を制限されてしまい、大勢の敵に追い込まれ、囲まれてしまうような不利な状況に陥ることもあるのだ。そうなると意外に大きなダメージを受けることにもなりかねないので、なるべく離れて戦った方がいいだろう。



↑このステージのドラゴンは、障害物と同じ扱いになっている。当然、巨体のある場所を通り抜けることはできない。



↑特に、右翼と尻尾の間のスペースは、動きをかなり阻害される。ここにはできるだけ入らない方がいいだろう。

Battle指南 壁を有効に活用しよう①

各種の壁や障害物が、こちらにとって有利な働きをする場合もある。たとえば、当てると敵を吹っ飛ばすタイプの武器を使っている場合、同一の敵に連続して攻撃をヒットさせるのは難しい。しかし、相手を壁際に追い込んでいる場合は、敵を壁に釘付けにできるため、続けてダメージを与えていくことができるのだ。



↑ほかに邪魔者さえいなければ、壁を使った連続攻撃で、手強い相手を短時間で倒すこともできるだろう。

Point A 護衛部隊は1体ずつ確実に倒そう

VS. ガード

ガードと戦う際に使用する武器は、「カイムの剣」よりも「骨砕き」を使った方がいい。この武器は、攻撃によって必ず相手を吹き飛ばして転ばせることができる。結果、反撃を受ける危険性をかなり減らせるのだ。加えて、一方向にどんどん転がしていくことで、3人いる部隊のうちの1体だけをほかの2体から引き離すことも可能。最終的に壁際での1対1の戦いに持ち込めれば、この武器の特性を生かしてかなり楽に戦いを進めることができるはずだ。



↑2つある部隊のうち、先に北側の3人を倒して、スフィアの入った宝箱を確保しておくといい。

Battle指南 壁を有効に活用しよう②

ダッシュからの突き攻撃はなかなか便利な技だが、ダッシュ状態になるまでにある程度の距離を走らなければならないため、相手を選んでタイミングよく出すのは難しい。そこで、役に立つのが壁。壁に向かって走り続けることで、現在位置を変えずにダッシュ状態にできるのだ。その場でぐるぐる走り回るという手もあるが、視界が定まらないため、やはり壁を使った方が安心だ。そこまでする状況というのは限られてくるかもしれないが、終盤にかなり使える戦術になる。



↑壁に向かっている間は、右スティックを使って周囲の様子を窺おう。

空中戦 MISSION

第6節

帝国空中兵器にドラゴンの力を見せつけろ！

レッドドラゴンと契約し、竜騎士となったカイムの頭上に、帝国軍の空中兵器部隊が飛来した。今こそ、契約者の強大な力を奴らに思い知らせてやる時だ！

Sky Act 地上は連合軍に任せ上空から敵軍を壊滅させろ！

初めての空中戦となるこのミッションでは、帝国軍の気球状兵器「空中兵器（小）」及び地上に設置された砲台塔を相手に戦う。空中兵器（小）は1部隊4機編成が基本。全部で5回に分かれて出現する。しかも4回目と5回目は2部隊ずつの出現。5回目のうちの1部隊は8機編成だ。なお、砲台塔は破壊しなくてもミッションをクリアできる。



➡このミッションで相手をする敵は、空中兵器が32機に、砲台塔が15基。ドラゴンの成長を考えて、砲台塔も倒したい。

▼女神の城上空付近



Basic Tactics 基本戦術
空中戦について理解しよう

このミッションは、プレイヤーが経験する初の空中戦。操作の感覚は地上戦とまったく異なるので、初めはかなり戸惑うはず。ミッションが始まると敵が前方に現れるが、一旦、ドラゴンの鼻先を転じ、操作の基本を練習してみてもいい。最初の空中兵器は追ってこないし、砲台塔も地上設置タイプ。画面右上のレーダーにある赤い点を避けながら移動を行えば、邪魔されることなく練習ができる。上昇下降や左右旋回、スライドや反転、加速ボタンのタイミングなど、ドラゴンの動かし方にまず慣れておきたい。また、このミッションの敵は決して強くはない。ターゲッティングやロックオンの練習相手としても最適なのだ。

【クリア条件】

敵空中兵器の全滅

【出現する敵】

空中兵器（小）	P.185	砲台塔	P.185

Point A 飛んでくる砲弾をよく見つつ、敵を確実に落とす

VS.｜空中兵器(小)

5番目に出現する空中兵器は12機と数が多く、また、付近に砲台塔も5本立っている。砲台塔は敵の出現前に破壊しておくことをお勧めする。もし、まだ破壊していない場合は、砲台塔と空中兵器が縦に一直線になるよう自分の位置を調整し、2カ所以上から攻撃されないようにしたい。そして、1つ目の部隊を倒したら、同じ要領で2カ所に設置された砲台塔を順次破壊、最後に8機編成の空中兵器を攻撃する。数が多い分、ロックオンしやすいので、少し離れた距離から落ち着いて倒そう。



➡接近すると撃ってくる機銃の弾にダメージは無い。

Point B 地上の砲台は、手近な所から素早く破壊する

VS.｜砲台塔

地上から砲撃を加えてくる砲台塔は、ミッションをクリアするために必ず倒さなければならない敵ではない。しかし、空中兵器の相手をしている時に別方向から攻撃してこられると、少し厄介だ。まずはこの砲台塔を破壊して、そうした憂いを断ってしまおう。一番確実な方法としては、最初に出現する空中兵器の相手をする前に、地上にあるすべての砲台塔を破壊してしまうことだ。砲台塔は全部で15本あるので、レーダーを頼りに探し出していこう。この敵は地上に固定されている上、攻撃も砲弾のみ。空中戦で遭遇する敵の中で最も組みしやすい相手だ。回避やロックオン、通常ブレス攻撃など、ドラゴンの基本アクションの練習台にしてしまうといい。砲台塔さえ無ければ、あとは心おきなく空中兵器との戦闘に専念することができる。



➡砲台塔を破壊する時は、塔の最上部に設置されている砲台の部分を狙おう。



➡砲台塔の嫌な点は、空中兵器出現ポイントの近くに、必ず設置されているところだ。

Extra情報 余裕があればじっくり見たい!! 空中戦グラフィック

空中戦の最中に、なかなか落ち着いて周囲の景色を楽しんだりはできないかもしれない。だが、このミッションでは、砲台塔をすべて倒してしまえば、けっこう落ち着いて各種グラフィックを観察できるはずだ。眼下に広がる地上の景色は、航空写真かと思うほど美しいし、地上戦では全貌がよくわからない建物の姿や地理的特徴などが、はっきりとわかって面白いのだ。また、景色とは違うが、敵の空中兵器などを間近でよく見てみると、ディティールまで、なかなか凝った作りになっているのがわかる。



⬆女神の城の全景もこのとおり。景色自体も非常に美しい。



⬆カイムが手にしている武器は、その時々のものにちゃんと変化する。芸が細かい。

空中戦 MISSION

第7節

さらなる猛攻を退け、空を制圧せよ!

フリアエのもとへ急ぐカイムを阻むかのように、帝国空中兵器部隊の後続が出現した。一刻も早く城へと向かうために、敵を殲滅しなければならない。

Sky Act 上空の帝国軍残党を一掃し、城に向かえ!

ここでは、まず石でできたモンスター「ガーゴイル」が1体出現し、それを倒すと立方体のガーゴイル「ガーゴイルCube」の一群が登場。それをすべて破壊することで、ガーゴイル4体と空中兵器（大）1機が現れる。それらを倒せば、最後に空中兵器（大）とさらに巨大な「空中兵器（特大）」が1機ずつ登場。2機を破壊して目的地へ向かおう。



←空中兵器系だけでなく、ガーゴイルなど、モンスター系の敵も登場してくる。能力的にもクセのある嫌な相手だ。

BasicTactics 基本戦術

基本の防御は距離を離す

この第7節では、タイプの違う4種類の敵が次々と登場する。空中兵器（小）と砲台塔だけだった第6節に比べると、個性も強く、より厳しい戦闘になる。それだけに、慣れないうちはなるべく相手と距離を離すことを心がけたい。一定の距離があれば、相手の攻撃がなんであれ、見て確認した上で、スライドを行うなど回避行動をとれる。広い視界も確保できるので、敵が複数いてもそれぞれの動きを掴みやすいのだ。もちろん、こちらの攻撃が届かなければ意味がないので、ロックオンを行えるぎりぎりの距離を保つのが理想的。攻撃を加えたら反転でまた距離を開け、再び反転して攻撃…を繰り返すのだ。

▼女神の城上空付近



【クリア条件】

帝国軍空中兵器部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（大）	P.185	ガーゴイル	P.186
ガーゴイルCube（白）	P.186	空中兵器（特大）	P.189

Point A 敵をしっかりと捕捉し、光球の無い状態を狙え

VS. ガーゴイル

ガーゴイルの特徴は、本体の周囲に漂わせている光球だ。これは、本体の周囲を回っている間はガーゴイルを守る役割を果たしていて、光球の数だけこちらの攻撃を相殺してしまう。

また、光球は誘導弾として攻撃にも使われる。光球の軌跡が青から赤に変わり、回転するスピードが速くなるのが、誘導弾発射の予兆だ。この誘導弾を撃った後のガーゴイルは、しばらくの間は光球の無い状態になるので、そこを攻撃するのが、対ガーゴイル戦の基本。相手を多重ロックしておいて、誘導弾を撃つのを待ち、光球が無くなったところに攻撃を加えるのだ。

敵の誘導弾に関しては、近づいてきたところでスライドを使えば、比較的楽に回避することができる。



↑接近してくるところに通常攻撃を連射して、強引に光球を消し去り、そのまま本体も破壊してしまうという速攻パターンもある。

Point B ロックオンと魔法攻撃を活用して、効率よく壊そう

VS. ガーゴイルCube(白)

ガーゴイルCubeは、常に大群で出現する立方体形のガーゴイル系モンスター。それぞれ定位置から移動することはなく、こちらが接近していくと、射程の短い低速誘導弾を次々に発射してくる。相手は動かないので、反転を多用してなるべく間合いを離し、ロックオン攻撃で倒していくのが安全かつ確実な方法だ。また、これを繰り返しているとMPもすぐに溜まるはず。発射できるようになり次第、魔法攻撃で一気に数を減らしてしまおう。もちろん、次の戦闘を考えてMPを温存してもいいが、ガーゴイルCubeはなにしろ数が多い。すべて破壊するまでの間に何度もダメージを受けてしまうようなら、やはり無理せず、魔法攻撃を使った方がいいだろう。



↑攻撃自体はまばらだが、多方向から攻められると、すべて避けるのは難しい。必要以上に接近するのは避けよう。

Drag on Dragoon

Point C 砲弾の雨を避けつつ、遠距離からロックして撃破

VS. 空中兵器（大）／空中兵器（特大）

最後の敵は2種類の空中兵器だ。一方は、多数の砲門を備えた大型の飛行船タイプで、もう一方は、より大型の飛行船に砲台をいくつも設置した空中兵器（特大）となる。戦い方としては、遠距離からのロックオンで砲門や砲台を1つずつ潰していくのが基本。ポイントは、相手との高度を合わせることだ。そして、ぎりぎりロックオンが行えるくらいの距離で小さく旋回しながら、カーソルが敵の船体を横切るときにそのままロックオンしていく。これなら、敵に接近せずに攻撃を続けられるはずだ。また、この時、空中兵器(大)が空中兵器(特大)の後ろに隠れてしまう場所で行えば、空中兵器(大)の攻撃を完全に無効化できる。当然、MPが溜まり次第、大魔法攻撃も使っていこう。



↑敵が撃ってくる砲弾は、これまでと変わらず低速でよけやすい。ただ、一度に飛んでくる数が多いので、やはり接近するのは避けるべきだ。

地上戦

MISSION

第8節

契約者の力で敵の進攻を止めろ!

上空の敵は一掃したが、地上ではフリアエに危機が迫っていた。契約者の力で帝国軍を撃退するのだ!

Act 1 灼熱の炎で城周辺の帝国兵士どもを倒せ!



【クリア条件】

ターゲット(B・ポーン)の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
B・ポーン	P.177
S・ビショップ	P.177
S・ナイト	P.179
アーチャー	P.180

【宝箱&シャドウ】

- スフィア(大)
- 1 ポーン系
- 2 ポーン系
- 3 ポーン系

出現条件

- 1 初期配置。近づくと出現する。
- 2 初期配置。近づくと出現する。
- 3 ターゲット以外の敵を100人撃破後に近づくと出現する。

Act 2 敵増援部隊が現れた。戦局が不利になる前に撃破せよ。



【クリア条件】

ターゲット(S・ポーン)の全滅後、城内に到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.177

【宝箱&シャドウ】

- デボルポポル

出現条件

南西の砦を守る部隊を全滅させる。

Basic Tactics 基本戦術 アーチャーの配置に対応する

新たにターゲットとして出現する敵は、S.ポーンをリーダーとしたポーン部隊。こちらもこれまで同様の戦い方で構わない。だが、城の東・西・北の三方でそれぞれアーチャー部隊の配置が異なるため、ドラゴンで戦いたい場合はこの配置を、上記Act1のマップで確認しておこう。カイムで戦う場合は、「カイムの剣」をメイン武器に、フィニッシュブローと魔法を多めに織り交ぜて戦っていけば、問題なく倒していくことができるはずだ。



⬅「カイムの剣」は、初期装備ながら消費MPも少なく、非常に強力。



⬅城の北側にも、アーチャーが多く配置されている。

Point A 対地攻撃を的確に当てる

VS.｜S・ポーン／B・ポーン

ミッションが開始されたら、ドラゴンで城門まで直進しよう。並んだ柱の外側に出るとアーチャーに攻撃されるのだ。城門に着いたら、あとは城壁に沿って東西に往復し、ターゲットを攻撃しよう。攻撃がうまく当たらなくても、そこで旋回せず、城壁の角まで飛んでから反転した方が安全。



⬆ターゲットを地上戦で倒したい場合も、ナイトなどは前もってドラゴンで倒しておくと展開が楽になる。

BasicTactics 基本戦術

とにかく低空戦の感覚を掴んでおこう

この節は、ドラゴンでの低空戦を初めて行えるミッションなので、慣熟のためにも、積極的にドラゴンを使っていきたい。ただし、天敵であるアーチャーの攻撃を受けずに多くの敵を攻撃できるのは、城門前の一帯くらいだ。まずは、最初のターゲットを全滅させることを目標にしよう。

Point A 城の東はドラゴンの炎で一掃

VS.｜S・ポーン

城周辺のターゲットの中で、最も倒しやすいのが、東側の一団だ。この集団はS・ポーンのみで構成されている上、アーチャーも配置されていないため、ドラゴンだけで殲滅することができるのだ。ただし、あまり北側に行くと、そちらに配置されたアーチャーに攻撃される恐れがある。



⬆S・ポーンだけなので地上戦も楽だ。武器を強くしたい場合などは、カイムに戦わせてもいいだろう。

Point B 城北部は白兵戦メインで

VS.｜アーチャー／S・ポーン／B・ポーン

城の北側の集団に関しては、集団の両端、城壁の北東と北西の角のあたりに、アーチャーが比較的多く配置されているため、地上戦で攻略するのがいい。集団自体は、それほど多くの敵がいるわけではないので、それぞれの小隊を魔法などで早めに倒せば、混戦になることもないだろう。



⬆弓兵のいない中央付近から攻め、フィニッシュブローなどで敵を散らしながら戦っていけば、かなり楽に勝てる。

Point C ドラゴンに乗る前に弓兵を倒しておく。

VS.｜S・ビショップ／S・ポーン／アーチャー

城の西側の集団には、北の方にしかアーチャーが配置されていない。先に南半分をドラゴンで片づけるか、もしくは、アーチャーを地上戦で先に倒してから、ドラゴンで一掃するといいだろう。また、西側の川にかかった橋の付近には、斧を持った重歩兵「ビショップ」がいる。無理に倒す必要はないが、アーチャーを攻撃している時に、戦闘に加わってくる可能性がある。フィニッシュブローなどで弾き飛ばしておいて、アーチャーを優先して倒してしまおう。



⬆ビショップの動きを把握しながら戦っていこう。

地上戦

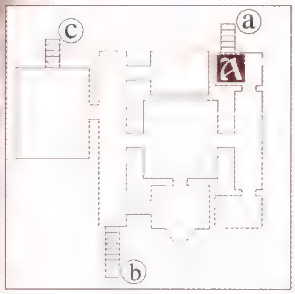
MISSION CONQUEST

第10節

迫る帝国の魔手…女神のもとへ急げ!!

城門はついに破られ、帝国兵たちが侵入を開始した。一刻も早くフリアエのもとへ急がねばならない。

Act 1 フリアエに危機が迫っている。彼女の居場所を探し出すのだ!



【クリア条件】

2階に続く階段への到達

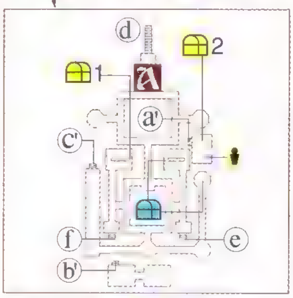
【出現する敵】

S・ポーン	P.177
S・ビショップ	P.177

【宝箱&シャドウ】

なし

Act 2 女神は最上階にいるはずだ、帝国兵を蹴散らし、上階を目指せ



【クリア条件】

3階に続く階段への到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
B・ポーン	P.177
S・ビショップ	P.177

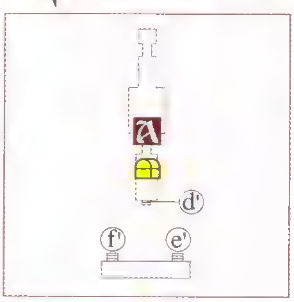
【宝箱&シャドウ】

- スフィア(大)
- 1 没落した王家の剣
- 2 草原の竜騎槍

出現条件

- 1 中央の回廊にいるS・ビショップ8体を倒す。
- 2 初期配置。
- 初期配置。近づくと出現する

Act 3 帝国重歩兵が行く手を阻んでいる。奴らを倒し、女神の部屋へ急げ



【クリア条件】

3階最奥部にいる帝国兵の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
B・ポーン	P.177
S・キング	P.179

【宝箱&シャドウ】

- 鍵

出現条件

- ターゲット(S・キング)を倒す。

Point A

曲がり角の向こう側を警戒

VS. | S・ポーン

狭い通路が続く屋内のミッションで注意すべきは、見通しの悪さ。レーダーの確認を怠ると痛い目に遭う。敵位置を確認せずに、無警戒に先に進むと、角を曲がった途端に死角から斬りつけられたりもするのだ。レーダーで角の向こうに赤い点を確認したら、外側から慎重に進もう。



⬆敵はポーン。無茶をしないで、確実に1体1体倒していけば苦労することはないはず。連続攻撃でチェーンを稼いでいこう。

BasicTactics 基本戦術

北西に位置する階段を目指す

1階には、2階につながっている階段が全部で3カ所あるが、そのうち、フリアエのいる3階への道として正しいのは、北西の大部屋にある階段だけだ。最初の部屋から西側の通路に進むコースをたどれば、敵との遭遇を最小限に抑えつつ、目的の階段までたどり着くことができるはずだ。

BasicTactics 基本戦術

敵を無視して走り抜けるのも手

2階は、フロアの大部分を細い通路が占めている上、まんべんなく敵が配置されている。狭い場所での戦いは、うまく身動きがとれず、思わぬダメージを受けやすい。クリア条件は敵の全滅ではないので、戦闘に慣れないうちは、敵をかわしながら走り抜けるなどの選択肢を考えてもいい。

Point A

狭い場所での乱戦は避ける

VS. | S・ポーン／B・ポーン

2階に上がると、最初の通路で多くの敵兵の出迎えを受けることになる。しかし、まともに斬り合いを始めると、周囲を敵に囲まれ、かなり不利な状況に陥ることも。あまり素直に戦わない方が無難だ。魔法やフィニッシュブローを使いつつ、敵兵がまばらになってから先に進もう。



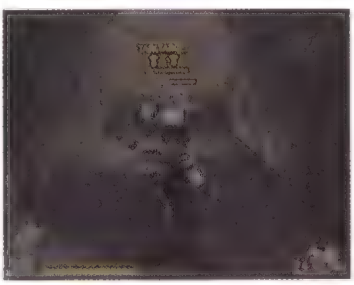
⬆窓側に空いたスペースを一気に走り抜けられそうだが、大抵は途中で後ろや横から斬られるため、避けた方がいい。

Point A

重装兵を手玉に取ろう

VS. | S・キング

扉の鍵を守る重装兵「キング」と戦うときは、まずジャンプなどで相手の裏へと抜けよう。扉の前の細い通路に誘い込むのだ。この位置取りに成功すれば俄然有利。骨砕きを使って敵を転ばし、壁を利用してひたすら攻撃だ。通路から出さないようにするだけで、安全に3体まとめて倒せる。



⬆素早く扉の前まで行ってしまえば、部屋にいるほかの兵士たちも寄ってこない。まさに安全地帯なのだ。

BasicTactics 基本戦術

囲まれないための工夫が必要

3階での戦いは、先へ逃げることができないため、多くの敵を一度に相手にする必要が出てくる。室内での乱戦となるため、「カイムの剣」でフィニッシュブローを連発したり、「デボルポポル」で「クリムゾンフィーラー」の魔法を使うなどして、群がる敵をうまく散らしながら戦っていこう。

竜騎士回顧録 ［第一章 源流］

復讐の炎に身を焦がす亡国の王子は、深紅のドラゴンと出会い、そして「契約者」となった。強大な力を手にした彼が向かうのは……勝利か、破滅か。

Story

女神に伸ばされた帝国の魔手

世界を二分して戦いを続けてきた連合と帝国。しかし、ある時から帝国軍は異常なまでの力を発揮し、連合軍を圧倒し始める。そして、ついに彼らは、世界の調和を保つための最終封印「女神」フリアエに、その手を伸ばしてきた。大軍に包囲され、陥落寸前の女神の城……。だが、その戦場に、1人の戦士が現れる。帝国によって滅ぼされた小国の王子であり、そして、女神フリアエの実の兄でもある青年、カイムだった。

ドラゴンとの出会い。そして契約

鬼神の如き勢いで帝国兵を斬り捨てながら、戦場を駆け抜けるカイム。やがて、城へとたどり着いた彼がそこで目にしたのは、無惨に傷つき、地に張りつけられた深紅のドラゴンの姿だった。かつて、両親を帝国のドラゴンに殺されたカイムの心に憎しみの火が灯る。だが、彼の中に、もう1つの考えも浮かび上がってくる。確かにドラゴンは憎い。しかし、今はそれ以上に力が欲しい……。

「答えろ！　契約か？　死か!?」

それはまさに魂の叫びだった。カイムは、彼とドラゴンを狙って集まってきた帝国兵を1人残らず葬り去ると、再びドラゴンに答えを迫る。

『いいだろう……契約だ！』

誇り高き竜は、カイムとひとつになって生きることを選ぶのだった。

第1節
第2節
第3節
第4節
第5節

Pick Up

MISSION

「帝国のダニめっ、死ぬがいい！」

戦闘中にカイムが発する叫び1つを取っても、彼がどれほど激しく帝国を憎んでいるのかを感じ取ることができる。果たして、彼がこの憎しみから解放され、心安らかに過ごせる日は来るのだろうか……。



←戦いの中、「フリアエ、無事でいろよ……」と、妹の安否を本気で気遣っているようだ。

MOVIE

契約……。恐ろしくも美しい儀式

互いの心臓を交換することで、まさに言葉どおり一心同体となる「契約」。カイムが傷つけばドラゴンも血を流し、逆もまたしかり。ミッション中、カイムとドラゴンのHPが同じものとして扱われるのは、そのためなのだ。



←心臓を交換するというよりも、本質的には「魂の融合」と呼ぶにふさわしい儀式だ。

契約者カイムの復讐が始まる

契約によって力を得たカイムは、同じく契約で力を取り戻したレッドドラゴンの背に跨り、天空へと飛んだ。竜騎士カイムの誕生である。カイムとドラゴンは、その強大な力を惜しみなく振るい、上空から城を狙う空中兵器部隊を攻撃。次々と撃墜していく。さらに、後続の部隊も殲滅し、目障りだった空の敵を一掃すると、今度は地上へと降下。紅蓮の炎で帝国兵たちを焼き払っていった。だが、その間にも、フリアエの身に危険が迫る。帝国兵たちは、すでに城内への侵入を果たしていたのだ。

女神とともに運命の旅路へ

ドラゴンを降り、城内へと突入したカイムの身に、突然の異変が訪れた。声が全く出なくなってしまったのだ。それは、契約の「代償」だった。人以外の者との契約を行った人間は、その強大な力と引き替えに肉体の一部や機能を失ってしまうのだ。それでも立ち止まっている暇はない。カイムは、城内を制圧しつつある帝国兵を斬り続ける。

やがて、女神の部屋へたどり着いたカイムは彼女の無事を知る。彼の幼なじみであり、フリアエのかつての許嫁イウヴァルトが、単身彼女を守っていたのだ。そして彼は、女神を永世中立地帯であるエルフの里へ連れて行こうと提案するのだが……。

第6節
第7節
第8節
第9節
第10節
第11節
第12節

EVENT

カイムに求められた契約の代償は!?

第9節は、初めに戦闘イベント、次いでストーリーイベントという2段構成。そして、ストーリーイベントでは、契約の「代償」について語られる。契約は、その強大な力と引き替えに、大切なものを失う原因となるのだ。



←戦闘イベントの敵はS・ボーン。面倒だと思えば、無視してしまっても構わないだろう。

MISSION

我ラの誓い……世界の誓イ……一緒！」

城内での戦闘中に聞くことのできる帝国兵士たちのセリフは、明らかに尋常ではない。そして、おそらくそれは、すべての帝国兵の目が赤く輝いていることとも無関係ではないのだろう。一体、帝国に何が起きているというのだろうか。



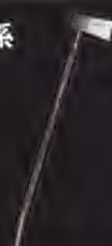
←世界に必要なはずの女神を、なぜか帝国兵たちは初めから殺そうとしているのだ。





敵を「運ぶ」のに重宝するAXE系

第1章第2節のクリアで自動的に入手できる「骨砕き」は、攻撃動作にクセがあり、使いにくいイメージがあるかもしれない。だが、相手を転ばせる武器の中では、格段に振りが速く、敵をどんどん遠くに転がしていける。強敵と1対1で戦いたい時などは、これで敵を目的地まで「運んで」しまおう。



第二章

交錯

いくつもの運命が絡み合う悲劇の輪に、今また新たな運命が交錯する

「静かな森」を舞台に展開する第二章の物語では、帝国の背後でうごめく不穏な影が、少しずつ顔を覗かせてくる。また、分岐によって契約者が仲間になる最初の章でもある。

Drag on Dragoon

第二章の流れ

第1節[“声”の知らせ] EVENT
エルフの里へと向かう途中、護衛の兵とともに野営していた一行に、ドラゴンがエルフの里の全滅を告げる。

第2節[エルフの里へ] MISSION
里の安否を確かめるため、出発する一行。森には、帝国兵がひしめいていた。
➡P.66

第3節[道なき道を] MISSION
帝国軍は、森の奥深くまで侵攻していた。カイムは里に辿り着くため、突破を試みる。
➡P.68

第4節[絶望の風景] EVENT
エルフの里に辿り着いた一行の前に広がる惨状。ドラゴンのいうとおり、エルフたちはすでに全滅していた。

第5節[不吉な詞] EVENT
カイムは、荒らされたエルフの里に、「天使」についての不吉な詞が、血文字によって書き記されているのを見つける。

第6節[遺言] EVENT
里の中を見回っていたカイムは瀕死のエルフを見つけ、森の中にある天使の宮殿にエルフが連れさられたことを聞く。

第7節[隠された宮殿] MISSION
天使の宮殿がある妖精の谷に向かうカイム。その前に帝国軍が立ちはだかる。
➡P.70

第8節[隠された計画] MISSION
廃墟のように朽ちた天使の宮殿。その周辺には、帝国軍が集結していた。
➡P.72

第9節[偽りの国] EVENT
宮殿にエルフはいなかった。さらに、ドラゴンは、フリアエたちが会いに向かった神官長の“声”が途切れたと告げる。

第九節[救済と殺戮] EVENT
帝国軍を退けたカイムのもとに、1人の村人が助けを求めてきた。カイムは、襲われた村に向かうことを決める。

第十節[孤独な戦い] MISSION
妖精の谷への攻撃が激しさを増す中、カイムはドラゴンに跨り、帝国軍に挑む。
➡P.74

第十一節[レオナールの悔恨] MOVIE
襲われた村。弟たちのむごたらしい死体を目にし、絶望と後悔に苛まれた男は、自ら命を絶とうとするが……。

第十二節[なぶり] EVENT
絶望する男の前に現れた1匹の妖精。その悪意ある存在は、言葉巧みに男の心に干渉し、自分との契約を持ちかける。

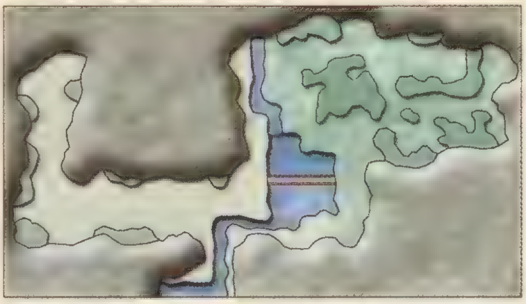
第十三節[焼討のあと] MISSION
カイムが辿り着いたとき、妖精の谷はすでに魔物の巣窟と化していた。
➡P.76

第十四節[闇の手触り] EVENT
光を失った契約者レオナールは、カイムに同行することを決める。2人は、フリアエたちの向かった砂漠へと出発した。

Battle Field

第二章　マップ解説

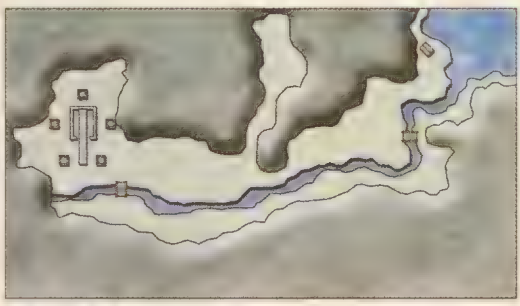
静かな森　エルフの里
東西が橋で結ばれた森林



エルフの里がある森林と、外界とを結んでいる地域。中央には巨大な川が横たわっており、マップの東西を完全に隔絶している。川の中央に架かった長い橋だけが、東西を繋ぐ唯一の道である。

使用ミッション　第3節 P.68

静かな森　妖精の谷
川に沿って細長く伸びる森林

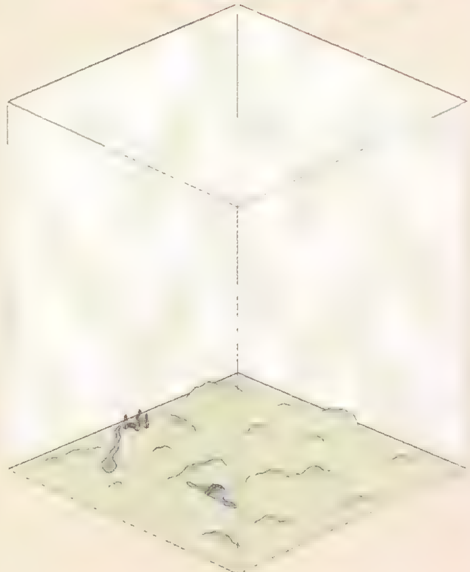


東西に細長く川が伸び、それによって全体が南北に分断されたような地形になっている。広く木々が密生している中、マップ東端にはレオナールの家が、西端には天使の宮殿が建っている。

静かな森上空
眼下に広大な森が広がる

青々とした瑞々しい森林を見渡せる上空マップ。エルフの里から妖精の谷までの広い地域を見ることができる。ただ木々が生えた平坦な地形というのではなく、隆起し、山のようになっている場所も多く、入り組んだ地形になっているのを確認してほしい。

使用ミッション　第2節 P.66　第7節 P.70　第十節 P.74

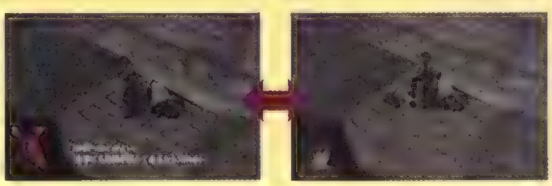


使用ミッション　第8節 P.72　第十三節 P.76

Branch Off シナリオ分岐

助けを求める声――第8節

第8節の地上戦を20分以内にクリアすることで、次の節の内容が変化し、第九節から第十四節までの追加シナリオへと、物語が進んでいく。そこでは、レオナールがフェアリーと出会ってから契約者となるまでの話が語られ、第十四節終了後に、彼を仲間にすることができるようになっている。契約者選択画面でレオナールを召還できるようにしておき、第三章以降の地上戦で役立てていこう。



空中戦 MISSION

第2節

エルフの里への道を切り開け!!

フリアエの安全を確保するため、エルフの里へと向かうカイム。しかし、そこには、すでに帝国の軍勢が押し寄せていた。帝国の空中戦力を叩き、里への道を切り開くのだ。

Sky Act 帝国軍を一掃して里に向かい、真実を確かめろ。

二章に入り、最初のミッションとなるこの空中戦での敵の出現順は、こうもり→空中兵器（大）→ガーゴイル→空中兵器（大）×2→こうもり十空中兵器（大）の順番だ。なお、ガーゴイルは3体同時に、このミッションで初登場のこうもりは、かなりの大群で現れることになるので、囲まれてしまわないように戦おう。



←こうもりは、単体でこそひ弱な存在だが、必ず大集団で出現する。できれば大魔法攻撃で一掃したい。

▼静かな森上空付近



Basic Tactics 基本戦術

ロックオンを活用しよう

大群で出現するこうもりや、周囲に光球をまとってこちらの攻撃を弾くガーゴイルは、ファイヤーボールだけで倒すには少々厄介な敵だ。こういう敵が主力となっているステージでは、多重ロックオン攻撃を多用していこう。通常のファイヤーボールより威力は落ちるものの、こうもりのように耐久力が低い敵なら一発で倒すことができるし、ガーゴイルの光球を無効化するのにも有効だ。

また、一度に多くの敵を相手にすると、どうしてもダメージを受けやすい。敵を減らすことはダメージの減少にも繋がるので、効率よく倒すためにはロックオンは必須攻撃になるのだ。

【クリア条件】

帝国軍空中部隊全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（大）	P.185	ガーゴイル	P.186
こうもり	P.186		

Point A 数の多さに戸惑わず、積極的に攻撃する

VS. | こうもり

ミッションスタートと同時に目の前に現れるこうもりの大群には、少々驚かされるかもしれないが、単体で見ると、動き・攻撃ともに単調で、これといった特徴のないモンスターだ。しかし、数が多いだけに、大群の真っ直中に突っ込んでしまうと、四方八方から攻撃されることとなる。死角からの攻撃も増えるため、不覚を取る可能性も高い。これを避けるためにも、戦う時は、群れの周囲を回るように移動し、外周の敵から倒すようにしていこう。これなら、敵の攻撃も正面や片側面からの攻撃となるので、難なくかわすことができるはずだ。ある程度倒せば、魔法力も溜まるはずなので、これをすぐさま使い、敵を一掃するといいだろう。

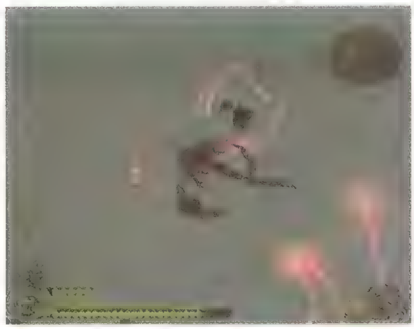


⬆こうもりとの戦いには、多重ロックオンが有効。この時点で最大の4つまでロックオンして一気に倒し、数を減らしていこう。

Point B 1体に的を絞り、確実に落としていこう

VS. | ガーゴイル

このミッションでは、同時に3体のガーゴイルと戦うことになるが、この3体への同時ロックオン攻撃は避けた方がいい。ガーゴイルは光球を放った直後以外は無敵。狙いを1体に絞ってタイミングを見極めないと、無駄な攻撃が多くなるからだ。まず、ロックオンが可能になった時点で最初の1体に最大数までロック、相手が攻撃してきたらこちらもロックオン攻撃を出して撃破しよう。放たれた追尾弾は、スライド十急降下などを使って回避、反転して距離を開け、再び攻撃体勢を整える。距離が近いと、相手の追尾弾が回避しにくい上、2体の動きを同時に把握するのが難しくなる。その後の行動は基本的に同じで、相手をロックオンしながら光球を撃ってくるのを待って攻撃だ。



⬆ガーゴイルの光球弾は追尾型。回避のタイミングが早いと、避けた方向に飛んできてかわすことができない。よく引きつけてからスライドだ。

Point C こうもりで魔法力を貯め、先に空中兵器を狙う

VS. | こうもり　空中兵器(大)

ここでは、空中兵器を守るように、その周囲をこうもりが取り囲んでいる。やはり、攻撃が集中する集団の中心へ飛び込むのは避け、周囲を旋回して、まずは群れの外周からこうもりを落としていくといい。また、空中兵器はまったく移動しないので、空中兵器の射程外までこうもりを誘導するのもいい作戦。空中兵器からの砲弾を気にせず、より安全にこうもりと戦うことが可能になるからだ。こうもりを倒しているうちにMPが溜まったら、思い切って空中兵器の近くまで切り込み、魔法攻撃を放ってみよう。この場合、こうもりの数はそれほど減らせないが、射程が長く攻撃回数も多い空中兵器を先に倒すことで、より安全に戦闘を進めることができるだろう。



⬆空中兵器に接近するときは、側面を避け、艦首か艦尾から接近しよう。こうすれば、ある程度の攻撃を無力化することができるのだ。

地上戦

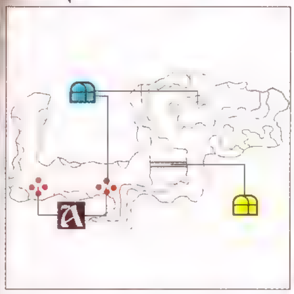
MISSION QUEST

第3節

永世中立地帯エルフの里を目指せ

フリアエの安全を求めてエルフ里へ向かった一向。しかし、そこにはやはり帝国軍が待ち受けていた。

Act1 弩弓兵器を操作している兵を討ち大型弩弓を沈黙させろ



【クリア条件】

ターゲット（ワーカー）の全滅

【出現する敵】

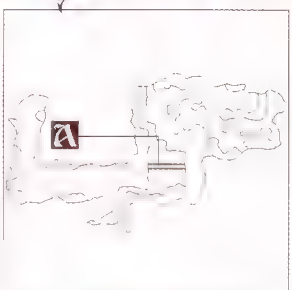
S・ボーン	P.177
B・ビショップ	P.177
S・クィーン	P.178
アーチャー	P.180
ワーカー（石弓）	P.183

【宝箱&シャドウ】

- 亡国の礎
- スフィア（大）

出現条件 マップ中央の橋にいるB·ビショップを全滅させる。

Act2 橋を渡ろうとしている強化兵部隊を討ち、絶望の悲鳴をあげさせろ



【クリア条件】

ターゲット（B・ビショップ）の全滅

【出現する敵】

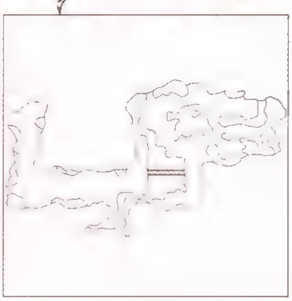
B・ビショップ	P.177

【宝箱&シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術 相手は強敵。堅実に攻めよう

Act3 エルフの里への道を発見！急いで里へと向かえ



【クリア条件】

ターゲットポイント（エルフの里入り口）への到達

【出現する敵】

なし

【宝箱&シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術

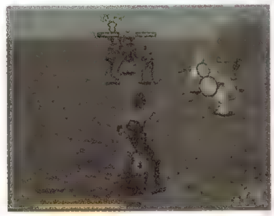
目標まで素早くひとっ飛び

最初の目的は、2人の操作兵を倒すことだ。目的地までドラゴンで飛び、標的のみを狙おう。標的の周囲には弓兵が何人もいるが、素早く接近しつつ、相手が見えたらすぐにドラゴンから降りれば、不要な攻撃は受けないだろう。

Point A 操作兵を速やかに倒そう

VS. | アーチャー／ワーカー（石弓）

大型兵器の操作兵「ワーカー」は簡単に倒せる。倒したらすぐに次の目標に向かってもいいが、念のため、石弓の周辺にいる弓兵を片づけておくのも悪くない作戦だ。特に、東側の石弓の側には宝箱があるので、後で回復スフィアを取るため、戻って来ることもあるはずだからだ。



↑弓兵を倒す時に石弓から離れ過ぎると、背の低い重歩兵「クィーン」などがやってきてしまう。



↑橋の上のビショップを倒すと、宝箱が出現する。中に入っているのは、ハンマー系の新武器「亡国の礎」だ。攻撃範囲が広く、かなり使いやすい武器だ。Act1でも入手できる。

Point A 一足先に橋を制する

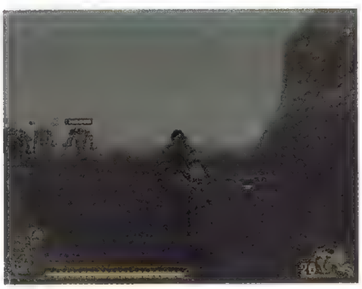
VS. | B･ビショップ

基本戦術に基づいたセオリーとしては、敵集団の北側にあるスペースに少数ずつ引き寄せて攻めるのがベストだろう。

ただ、ほかに、少し変則的ではあるが有効な方法もある。それは、一度敵の間を抜けて橋に上がり、橋にいるビショップを倒したのち、改めてターゲットを橋の側から攻めるというものだ。橋の上に相手をおびき寄せれば、周りを囲まれにくくなるし、また、橋の出入り口近辺では、欄干に引っかかるなどして敵の動きが混乱するため、チャンスが生まれやすいのだ。

第2の標的は、かなりの強敵であるB・ビショップ。しかも、4人1組の部隊を6チーム相手にしなければならない。やはりここは、安全な場所に1部隊ずつ誘い出し、1体ずつ確実に仕留めていくのがいいだろう。もちろん、空からドラゴンでダメージを与えていくというのも、確実な方法だ。

BasicTactics 基本戦術 敵をかわしつつ一気にかけぬけろ



↑ターゲットポイント周辺はかなり入り組んだ地形になっている。走りながら、マップでルートを確認しよう。

Act 2でターゲットになっているビショップをすべて倒すと、エルフの里の入口にターゲットマークが出現するので、あとはそこを目指して走るだけだ。ターゲットポイントまではかなり距離があり、しかも、その間にはB・ビショップ部隊がかなりの数配置されている。レーダーを見て早めに敵の位置を把握し、余裕をもって避けていこう。また、周囲に障害物があったり、複数の部隊が固まっている場合は、無理矢理かわそうとするより、ダッシュ突きを使って蹴散らしてしまうといい。

なお、橋の西側からターゲットポイントまでの間で最も難所といえるのは、橋。ここには、Act 2をクリアした時点で、ビショップが多数配置されるため、狭い橋の上がかなりの密集地帯となるのだ。転ばせることができる武器や、フィニッシュブローなどを使いつつ、挟まれないようにしたい。手前で入手していなければ、この時点でも武器の宝箱は出る。

空中戦 MISSION

第7節

異端の施設「天使の教会」へ向かえ！

連れ去られたエルフたちを助けるため、そして、「天使の教会」と帝国軍との関係を探るため、教会の宮殿へと向かうカイムたち。立ち塞がるものを打ち砕いて進め。

Sky Act 教会を守る結界を破壊し宮殿へと侵入せよ

このミッションに出現する敵部隊は全部で５つ。まず、最初に遭遇するのが、こうもりとガーゴイルCubeからなる集団。その戦闘が終了すると、次からは、空中兵器（小）が８機→グリフォンが１体→空中兵器（小）が８機→グリフォンが３体と、空中兵器とグリフォンがそれぞれ交互に現れてくる。グリフォンは、この節が初登場となる敵だ。



←２番手以降の敵は数も多くなく、比較的戦いやすい。グリフォンもそれほど怖がらなくていいだろう。

Basic Tactics 基本戦術
回避と攻撃を両立させる

敵の攻撃頻度が低めのこのミッションでは、敵の攻撃を回避しつつ、近距離戦で戦うことに挑戦してみよう。数の多いこうもりやガーゴイルCube、向こうから接近してくる、鷲と獅子が融合したモンスター「グリフォン」、あるいは、ひと塊になって出てくる２部隊目の空中兵器のような相手には、そうした攻めの方が効率がいい。やり方としては、まず、常にドラゴンは加速状態。そして、攻撃したらすぐスライド、という動きをベースに、移動中は上下左右に蛇行するようにして、敵の攻撃を回避していく。これは、見てからよけるというより、常に攻撃を当てられにくい状態を保つという意味合いが強い。

▼静かな森上空付近



【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（小）	P.185	こうもり	P.186
ガーゴイルCube（白）	P.186	グリフォン	P.186

Drag on Dragoon

Point A 素早くMPを溜め、魔法攻撃で一掃

VS. こうもり　ガーゴイルCube

こうもりとガーゴイルCubeの混成ということで、とにかく個体数が多いが、どちらもまばらにしか攻撃してこないため、加速移動で接近しつつ、多重ロックオンで次々に落としていけば、苦戦することはないはず。相手は数が多いため、適当にカーソルを動かしているだけで、楽にロックオンできるのだ。また、敵集団の周囲を高速で移動しながら、時折スライドを織り交ぜるだけで、敵の攻撃もほとんど当たらなくなる。MPが溜まり次第、すかさず大魔法攻撃で一掃していこう。



↑細長い配置のガーゴイルCube高速飛行中もロックしやすい。

Point B ロックオン&追尾で1体ずつ仕留める

VS. グリフォン

グリフォンは体が大きく、珍しい正当派モンスターということもあって、かなりの強敵かと思えるが、実は大げさに警戒するほどではない。なぜなら、攻撃手段がシンプルで、特殊な防御行動などを行う必要が無いためだ。動きは素早いものの、R2ボタンで常に動きを追跡しつつ、ロックオン攻撃でダメージを与えていけば、それほど苦労せずに倒すことができる。相手の攻撃に関しても、スライドを使えば楽によけられるだろう。

警戒すべき状況は、3体に周囲を動き回られ、死角から攻撃を受けてしまうこと。できれば、そうなる前に1体は倒しておきたい。もし手こずるようであれば、一度大きく間合いを離し、遠距離から仕切り直そう。



↑機敏に動き、すぐに視界から消えるグリフォン。離れて動きを把握したい。



→グリフォンの突撃は当たるとかなり痛い。近寄らせないように動こう。

Battle指南 敵の配置を利用して戦闘を有利に進めよう

ガーゴイルCubeや空中兵器など、あまり動き回らないタイプの敵と戦う場合は、敵の配置を利用することで、有利に攻防を展開できる場合がある。たとえば、敵がまっすぐ一列に並んでいるような場合、敵がひとつに重なって見える位置につけば、一番前の敵を盾にして後続の敵の攻撃を防げる。さらに攻撃も一方向からだけになるため、かわしやすくなるのだ。もちろん状況次第にはなるが、うまくはまった時には思いの外楽に倒していける。たまには別の角度から敵群を見てみよう。



↑この位置では、すべての空中兵器から攻撃を受けてしまう。



↑この位置にいれば、敵からの攻撃が減り、1機ずつ順番に倒していける。

地上戦

MISSION

第8節

連れ去られたエルフの救助に向かえ

エルフ救出のため「天使の教会」の宮殿に向かったカイムたち。だが、その行く手には帝国軍が待ち受けていた。

Act 1 宮殿への道に配置された投石機部隊を沈黙させろ



【クリア条件】

ターゲット（ワーカー）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
C・ポーン	P.177
アーチャー	P.180
ワーカー（投石機）	P.183

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

Act 2 宮殿付近に帝国兵が集結 中立地帯を侵すものどもを切り刻め！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、C・ポーン）の全滅

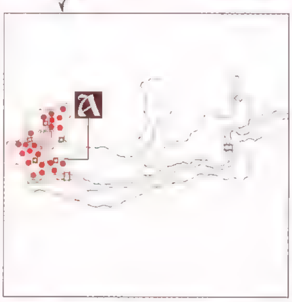
【出現する敵】

S・ポーン	P.177
C・ポーン	P.177

【宝箱&シャドウ】

なし

Act 3 宮殿を取り囲んだ司祭の分身を根絶やしにしろ！



【クリア条件】

ターゲット（司祭）全滅後、宮殿に到達

【出現する敵】

司祭（白）	P.181

【シナリオ分岐条件】

最後に宮殿に到達した時点で、このミッションのトータルプレイ時間が20分以内であれば、レオナールの追加シナリオへとストーリーが分岐する。

Basic Tactics 基本戦術

司祭には射線をずらしながら接近する

Point A アーチャーには構わず一撃離脱

VS. ワーカー／アーチャー

ターゲットのワーカーは簡単に倒せるのだが、投石機の周囲に配置されたアーチャーが厄介。飛行中はもちろん、地上でも頻繁に矢を放ってくる。R2ボタンでガードしながら倒していこう。ミッションクリアだけを目指すなら、いっそ無視して、ワーカーだけを素早く倒していってもいい。



⬆スタート地点の谷間を抜ける際、正面の投石機が攻撃してくる。弾に当たらないようにスライドの準備をしておこう。

Basic Tactics 基本戦術

ドラゴンは危険 地上を移動しよう

ターゲットとなっている投石機（ワーカー）の周辺はアーチャーだらけ。ドラゴンに乗ったままでは、高い確率で撃ち落とされてしまう。ドラゴンでは直接ワーカーのところまでは行かず、最初の細い谷間を抜けた辺りで地上に降りよう。あとはすべてのワーカーを倒すまで地上で行動するのだ。

Basic Tactics 基本戦術

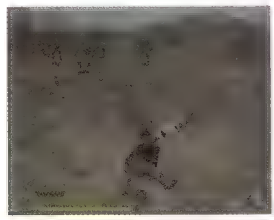
赤鎧の兵士には魔法やドラゴン攻撃は厳禁

赤い鎧を身にまとったC・ポーンは、魔力反射能力を持った対魔法兵だ。魔法やドラゴンによる攻撃には反撃が待っているので、カイムの物理攻撃だけが頼りとなる。全周囲攻撃型のフィニッシュブローなどで対応していこう。

Point A 次の戦いのための準備を整える

VS. S・ポーン／C・ポーン／アーチャー

この場面のターゲットは宮殿周辺に出現するポーン部隊。だが、ターゲットを倒してしまう前に、宮殿周辺の敵を全滅させ、近くの川沿いのアーチャーも倒して宮殿の周囲を一掃しておくといい。こうすることで、厳しい戦いとなる次の司祭軍団のミッションが非常にやりやすくなるのだ。



⬆対魔法兵の魔力反射は、ドラゴンのブレス攻撃をも反撃する。赤鎧を見たら、地上に降りよう。

Point A 司祭は魔法弾をかわしてから確実に倒す

VS. 司祭

最初に司祭が1体出現し、それを倒すと一度に30人もの分身が登場する。まずは、レーダーとマップで敵の位置を確認しながら、集団の外へと逃れよう。標的とするのは、敵集団の外周部に位置する司祭から。囲まれないように外側から1体ずつ仕留めていきたい。分身は10人ずつのグループで、神殿の北・西・南の３カ所に出現するが、西と南のグループは比較的距離が近いため、最初は北のグループを端から切り崩していこう。



⬅司祭はHPが少なくなると、魔法で回復する。確実に倒すようにしよう。

魔法による遠距離攻撃が得意の「司祭」。この敵の魔法弾は弓兵と比べて発射頻度が高く、対応が難しい。司祭を視界に入れながらダッシュで接近し、魔法弾は左スティックで左右に避けつつ、ダッシュ突きで素早く倒したい。体力が減ってきたら、側の橋の上にある宝箱のスフィアで回復しよう。

空中戦 MISSION

第十節

谷を襲う空中兵器を残らず叩き落とせ!!

村が襲われているとの知らせを受けたカイムは、帝国兵を皆殺しにするべく村がある妖精の谷へと向かう。だが、谷の上空にはすでに帝国部隊が展開し、行く手を阻んでいた。

Sky Act 上空の帝国軍を一掃して妖精の谷に進め!

このミッションに登場する敵部隊は、空中兵器を中心に構成されている。最初は、空中兵器（大）１機と空中兵器（小）４機の組み合わせ。次は、空中兵器（小）が９機。３番目は、空中兵器（大）１機とガーゴイル３体の組み合わせで、最後が、空中兵器（大）１機と空中兵器（小）６機の組み合わせだ。敵レベルが上がっているので甘く見ない方がいい。



←空中兵器の相手をする時は、敵をしっかり視界に入れ、飛んでくる弾をスライドで確実によけるようにしよう。

▼静かな森上空付近



BasicTactics 基本戦術

動きの鈍い敵を遠目から攻める

このミッションに出てくる敵は、ガーゴイルを除くと、あとはすべて空中兵器（大）と空中兵器（小）だけとなっている。これらの敵は基本的に移動しないので、セオリーどおり、離れたところからロックオン攻撃を使って攻めるのがいいだろう。

これまで何度も戦ってきている相手なので、慣れている人なら、接近して一気に撃破しようと考えるかもしれないが、一度に出現する敵の数は決して少なくないので、あまり焦って動くと余計なダメージを受けることになる。全体としてはさほど困難なミッションではないので、落ち着いて、それぞれの敵を片づけていこう。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（小）――P.185
空中兵器（大）――P.185
ガーゴイル――P.186

Point A 2つの間合いを使い分け、空中兵器を全滅する

VS. 空中兵器（小）

ここで相手にする空中兵器（小）は、1章6節で初めて戦った敵と見た目こそ同じだが、レベルが上がり強力になっている。まず耐久力が高く、威力の低いロックオン攻撃ではなかなか破壊されない。さらに、砲撃の回数や射程距離も格段に増しているので、無警戒に近づいていくと大量の砲弾が飛んでくるのだ。しかも、それが一度に9機も出現してくる。

ここは、一撃離脱戦法で対処したい。ぎりぎりまで近づいてロックオン攻撃をしたら、すぐに反転で間合いをとって安全圏まで離れるということを繰り返し、砲弾の雨をしのぐのだ。この戦法で敵の数が半分～3分の1くらいになったら、今度は逆に接近し、通常攻撃を使って素早く倒していくといい。



⬆9機の空中兵器（小）は、近づいていくと下から浮いてくる。

Point B ガーゴイルは空中兵器から引き離して攻撃

VS. 空中兵器（大）／ガーゴイル

大型空中兵器とガーゴイル3体からなるこの部隊。まずはガーゴイルから先に仕留めるといい。この時、ガーゴイルの「敵を追いかける」という習性を利用すると楽な展開に持ち込める。自分からはあまり出現ポイントに近づかず、ガーゴイルにこちらを追いかけさせて空中兵器から引き離すのだ。これで、ガーゴイルとの戦闘中に後ろから空中兵器の砲撃を受けるといった事態は防げる。ガーゴイルとの戦闘に関しては、これまで同様、ロックオンしつつ相手が攻撃してくるのを待ち、光球が消えたところでロックオン攻撃、というのがベスト。そして、ガーゴイルを倒したら、護衛のいなくなった大型飛行兵器を、相手の攻撃をよけつつ、落ち着いて撃破していけばいいのだ。



⬆2番手と3番手の敵部隊は出現高度が相当違う。3番手が高いと覚えておこう。

Battle指南 大型空中兵器は上下に貼りつけば安心

空中兵器（大）は、ゲーム序盤から比較的頻繁に出現する敵だが、この兵器は、砲門の並ぶ側面以外にはほとんど攻撃することができない。特に、真上と真下は完全な死角となっているため、ぴったり貼りついてしまえば、まったく弾が飛んでこないのだ。この特性を利用すれば、あとはロックオン攻撃を繰り返すだけ。何の苦労もなく倒すことができてしまう。もちろん、船体の左右にはみ出してしまうと攻撃されるので、位置がずれてきたらスライドや反転で調整し、砲門の死角から出ないようにしよう。



⬆船体に沿ってドラゴンを往復させつつ、各部の標的をロックオンしていく。

Drag on Dragoon

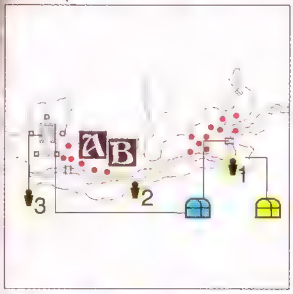
地上戦
MISSION QUESTS

第十三節

妖精の谷から帝国兵を一掃せよ

深い森の中、襲撃を受けた村へとやってきたカイムは、自らの憎しみを晴らすためだけに剣を振るう。

Act 1 帝国の兵士たちに、ここが奴らの居場所でないことを思い知らせろ



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、B・ビショップ）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
C・ポーン	P.177
B・ビショップ	P.177
アーチャー	P.180

【宝箱&シャドウ】

(宝箱・青)	スフィア（大）
(宝箱・黄)	賢者の意志
1	ビショップ系
2	ビショップ系
3	ビショップ系

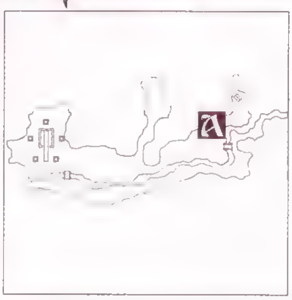
出現条件

(宝箱・黄)	マップ北にある崖奥のC·ポーンを全滅させる。
1	スタートから10分後、近づくと出現する。
2	スタートから20分後、近づくと出現する。
3	スタートから30分後、近づくと出現する。

BasicTactics 基本戦術　アーチャーを避けて進む

西側にはアーチャーが多く配置されているため、そちらから攻めるのは得策ではない。崖沿いに北側から進むか、あるいは、もう少し回り込んで東側から攻めていくと、布陣がやや手薄。ダメージを最小限に効率よくターゲットを倒していけるはずだ。

Act 2 ゴブリンどもを全滅させ“声”の主のもとに向かえ。



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン）全滅後、レオナールの家に到達

【出現する敵】

ゴブリン（白）	P.181

【宝箱&シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術　ゴブリンに有効な武器を選ぼう

この場面で戦うことになる小柄なモンスター「ゴブリン」は、動きが機敏で、ちょこまかとまとわりつくように攻撃してくる。そのため、動作の遅い武器や攻撃範囲の狭い武器を装備していると、攻撃の合間に斬りつけられ、攻撃すること自体がままならないような状態になってしまう。デボルポポルや涅槃の短剣といった隙の少ない武器で機先を制していきたい。また、動作はそれほど速くないが、亡国の礎はゴブリンを一撃で倒せる上、範囲も広いため、相手が完全に接近する前に攻撃を出していくようにすれば、かなり有効な武器となるはずだ。

Point A 複数の小隊をまとめて壊滅する

VS.｜S・ポーン

ここで倒さなければならないターゲットのほとんどはS・ポーンで、しかも1部隊の人数も少ないため、それほど苦労することはないだろう。ただし、配置されている部隊の数は多いため、ターゲットだけを狙っても、ほとんどの場合、他の部隊がやってきてしまう。その時は、できるだけ複数の部隊を1つに合流させ、一塊りの集団にしたところを、魔法やフィニッシュブローで攻撃するといい。相手の耐久力はかなり低いので、すぐに全滅させることができる。

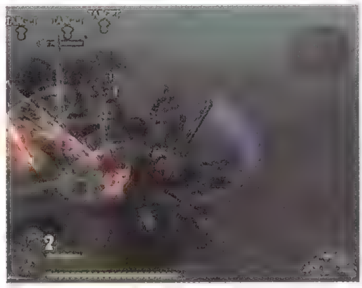


⬆矢を撃ってくる頻度は低いが、それでも近くにアーチャーがいる時は、なるべく先に倒しておいた方が安心だ。

Point B 転ばせて1体ずつ集中的に攻撃

VS.｜B・ビショップ

ターゲットの中の一番東側に配置されている部隊だけは、B・ビショップ 3体で構成されている。しかも、3体ともターゲットになっているので、全員と戦わなければならない。ビショップのような重歩兵タイプの敵は、とにかくまともに斬り合わないことが肝心なので、転ばせることのできる武器や、フィニッシュブローなどで攻めよう。また、その時は、1体ずつを集中的に狙い、他のビショップから引き離すようにするのがポイントだ。



⬆周辺にポーンの部隊がまだ残っている場合は、そちらを先に倒してから、ビショップ戦にとりかかるようにしよう。

Point A 魔法を使ってゴブリンを一掃

VS.｜ゴブリン（白）／アーチャー

ターゲットであるゴブリンは、動きが速い上に1部隊の人数が多い。また、ここにはターゲット以外の部隊も多く、アーチャーも配置されているため、思いのほか戦いづらくなっている。できるだけ速やかに敵を倒し、攻撃される回数を増やさないように戦っていきたい。そこで重宝するのが、「カイムの剣」の魔法であるブレイジングウィング。射程も範囲もあってMPの消費が少なく、アーチャーや隊長以外のゴブリンは1撃で倒すことができるのだ。



⬆ゴブリン相手には、発動前に隙があるフィニッシュブローは使いにくい。相手が近寄ってくる前に発動させておこう。

Battle指南 敵の行動範囲をうまく利用する

配置されている敵キャラクターには、それぞれ持ち場があり、基本的には一定の範囲から出ていかない。そのため、戦闘を始めたあとも、カイムがその範囲の外に出てしまうと元の位置に戻っていく。その習性を利用した戦法が、敵の行動範囲の境界付近で一撃離脱を繰り返すというもの。攻撃したら範囲の外へ逃げ、相手が帰っていくところをふたたび背後から襲う。多少時間はかかるかもしれないが、うまくやれば、無傷で強敵を倒すことができるだろう。体力が残り少ない時などに試してみて欲しい。



⬆カイムが範囲外に出ても、距離が近い場合は追いかけてくる。

竜騎士回顧録 ［第二章 交錯］

女神の安寧を欲し、エルフの住む森を目指す一行。しかし、そこで彼らは知る。強大な力の前に、「永世中立」という言葉が何の意味も持たないことを……。

舞台は、城の東に広がる森林地帯へ。物語に悲劇の予兆は見えているだろうか

Story

無惨にも蹂躙された希望

エルフの里へと近づいたある夜、カイムとドラゴンは“声”を聞く。契約者にしか届かないその“声”は、帝国によってエルフの里が滅ぼされたことを伝えていた。だが、イウヴァルトはそれを信じない。永世中立地帯が滅ぼされることなど、決してあってはならないのだ。自ら確かめると主張する彼に引きずられるようにして、一行はエルフの里へと向かう。

だが、エルフの里に近づく彼らを出迎えたのは、まさしく帝国の軍勢だった。空の上に、森の中に、いたるところに敵の姿がある。やがて、戦いを切り抜け、エルフの里へとたどり着いた彼らが見たものは、“声”が告げたとおりの惨状であった。

殺戮のあとに残されていたもの

己の無力を嘆くイウヴァルト、そして封印の負荷に苦しむフリアエを神官長ヴェルドレの元へと送り出したカイムは、廃墟と化したエルフの里を調べる。その結果、そこで見つけたのは、「天使」について記した謎の血文字と、かろうじて息のあるひとりのエルフだった。

瀕死のエルフは、仲間たちが「天使の宮殿」へと連れ去られたことを告げ、息絶える。頻繁に現れる「天使」という言葉に不気味なものを感じながらも、カイムは敵の待つ天使の宮殿へと飛んだ。

第1節 ― 第2節 ― 第3節 ― 第4節 ― 第5節 ― 第6節 ― 第7節 ― 第8節 ↓

Pick Up

MISSION（第3節）

「カイム……おまえ、本当はフリアエと……？」

イウヴァルトは、フリアエが兄妹のそれを越えてカイムを慕っているのではと、疑念を抱いているらしい。強く勇ましい兄カイムと、美しくも儚い妹フリアエ……。この時、彼の「疑念」はカイムへの「憎悪」に変わったのか……。



←「……もし兄さんが……」の後に続く言葉はわからない。フリアエの想いもまた複雑である。

EVENT（第5節）

帝国とともに存在を強める「天使」の影

天使を語ってはならない。天使を描いてはならない――まるで、「十戒」を思わせるような奇妙な血文字が記されていた。果たして天使とは何なのだろうか。不気味な暗雲が世界を包み始めたことを告げる何かの予言なのか……。



←続く第6節も同様のイベント。ここでは、家の中の宝箱に「涅槃の短剣」が入っている。

第九節 → 第9節
第十節
第十一節
第十二節
第十三節
第十四節

途切れた足跡と途絶えた声

帝国兵士の死体を増やしながら、カイムは天使の宮殿にたどり着く。だが、宮殿を守る司祭を倒し、廃墟のような建物を調べても、どこにもエルフたちの姿は無い。どうやら、すでにどこかへと連れ去られた後のようであった。さらに、悪い知らせは続く。神官長ヴェルドレからの"声"が途絶えたのだ。ヴェルドレの元に向かっていたフリアエたちは、果たして無事でいるのだろうか。

光無き契約者の嘆き

帝国に襲撃され、焼き尽くされていく村に、1人の男がいた。彼の名はレオナール。高潔と倒錯の心を持つがゆえに自らを恥じ、罪悪感の中で生きてきた男だ。帝国兵の手で愛する弟たちを惨殺された彼は希望を失い、また、自分を許すこともできず、ついに死を選ぶ決意をする。

しかし、そんなレオナールの前に現れたのは、1匹のフェアリーであった。妖精の悪意ある言葉に心を乱され、ついに、契約者となることを選ぶレオナール。代償として彼が失ったのは、光――視力であった。

やがて彼は、彼の"声"を聞いて現れたカイムと出会う。そして、ただ復讐と殺戮を求めて生きるカイムに何かを感じ、竜騎士とともに戦うことを決める。果たして、カイムの進む先には彼の求める贖罪があるのだろうか。

MOVIE

心を惑わし、弱さにつけ込む小さきもの

この世界における妖精は、邪悪……とまではいかずとも、かなり悪意のある存在だ。実際、この後のイベントでのフェアリーの毒舌ぶりは相当なもの。相手の心を読み、触れられたくない心の恥部を容赦なく切り刻んでくるのだ。

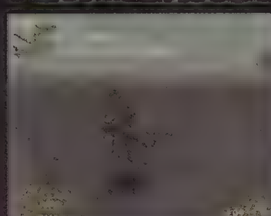


←こんな妖精が出没する場所に、なぜ村があるのか……。理由があるのかもしれない。

MISSION

「荒波に浮かぶ者が救いを求めているとは限らぬ」

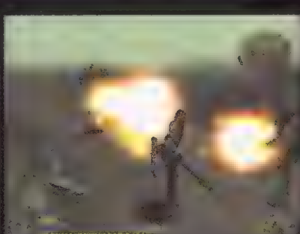
10分が経過するとドラゴンがつぶやく。おそらくは、救済よりも罰せられることを望むレオナールを指した言葉だが、自ら望んで荒波に身を投じているのはカイムもまた同様であり、彼への皮肉が込められた台詞とも思える。



←「待て！ 話し合え！」レオナールの"声"が、カイムに慈悲の心を求める。しかし……。

竜騎士の武器庫 Dragon's Arsenal

【賢者の意志】



成長させれば主力級の武器に

「賢者の意志」は、魔法がとにかく強力。レベル2までは、貫通する弾を発射するだけだが、レベル3以上になると、一度発射された弾が戻ってきて、近くの敵に「貼りつく」ようになるのだ。貼りついた弾は、相手に一定時間ダメージを与え続けると同時に、動きを封じてくれるため、様々な攻防に活用できる。



第三章

邂逅

神官長と狂気の女エルフ……
ふたつの邂逅が
カイムにもたらすものとは？

第三章の舞台は砂漠。
捕虜収容所での神官長ヴェルドレの救出や、
砂漠の神殿での封印を巡る戦いを軸に、
第2の仲間となる契約者の物語も、
この章で描かれてゆく。

Drag on Dragoon

第三章の流れ

第1節[再会] EVENT

フリアエと再会したカイムは、神官長ヴェルドレとイウヴァルトが、彼女を庇って帝国軍に捕まったことを知る。

第2節[捕虜収容所] MISSION

収容所を目指して漆黒の空へと舞い上がったドラゴンに、怪物たちが襲いかかる。

➡P.82

第3節[囚われの人々] MISSION

捕虜収容所を発見したカイムは、捕虜救出のため、襲撃を開始する。

➡P.84

第4節[ヴェルドレ救出] EVENT

カイムにより救出された神官長ヴェルドレの口から、恐るべき帝国の目的が語られる。果たしてそれは真実なのか。

第5節[砂漠の神殿] MISSION

カイムたちは封印を守るため、砂漠の神殿に向かった。一方、イウヴァルトは……。

➡P.86

第6節[封印されし場所] MISSION

砂漠の神殿を取り囲んだ帝国軍に対し、カイムは1人、戦いを挑む。

➡P.88

第7節[闇を汲みし者] EVENT

カイムたちが封印の無事を確かめようとしたそのとき、彼らの目の前に邪悪な死霊たちが立ちふさがる。

第8節[聖の名残] MISSION

それがたとえ聖なる場所であろうとも、カイムの振るう剣は止まらない。

➡P.90

第9節[ハープは語る] EVENT

フリアエと合流したカイムたちは、彼女にイウヴァルトのハープを見せ、彼の行方がつかめないことを伝える。

第九節[不穏な声] EVENT

ヴェルドレは、彼のもとに届いた微かな"声"に危険な兆候を感じ、その保護に向かうようカイムに告げる。

第十節[牢獄] MISSION

カイムは、"声"の発信源を求めて砂漠地帯の探索を開始する。

➡P.92

第十一節[叫び] EVENT

家族を殺され、狂気に冒された女エルフ……。彼女が囚われている牢獄に、今、異変が起きようとしていた。

第十二節[精霊のいざない] MOVIE

危機に瀕した女エルフの前に現れたのは、炎と水を司る2体の精霊。彼らは彼女に何を求めようというのか。

第十三節[解放] MISSION

牢獄の上空は、帝国のモンスターによって堅固に守られていた……。

➡P.94

第十四節["声"の所在] MISSION

"声"の発信源である牢獄を発見したカイムは、それを守る帝国兵に襲いかかる。

➡P.96

第十五節[生き延びたアリオーシュ] EVENT

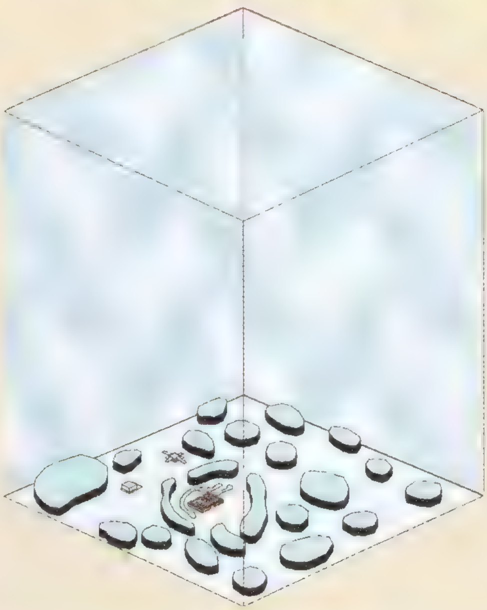
契約者アリオーシュを保護したカイムたち。だが、彼女の心は狂気に染まり、殺戮を求めてカイムにすら襲いかかる。

Battle Field　第三章　マップ解説

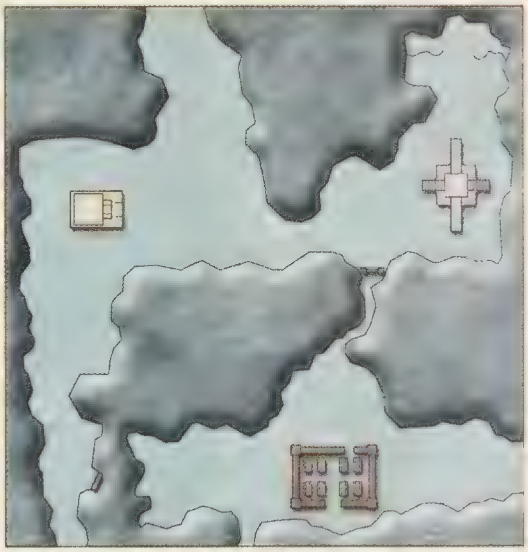
月の砂漠　上空
篝火が浮かぶ夜の砂漠

砂漠全体を見渡せる第三章の空中マップ。この砂漠はすでに帝国の勢力下にあるらしく、収容所や牢獄といった設備が置かれている。そして、上空には、それらを守る多くのモンスターが飛び交っており、近づく者に襲いかかるのだ。また、夜であるため見通しが悪く、敵を発見しにくい。地上には、ところどころに篝火が焚かれ、暗い砂漠地帯を細々と照らしている。

使用ミッション　第2節 P.82　第5節 P.86　第十節 P.92　第十三節 P.94



月の砂漠　砂漠の神殿
起伏の大きい砂丘の連なる地



大部分が砂地という、広大な砂漠のマップ。周囲が峻険な岩山に囲まれており、外界との行き来が難しいためか、西には帝国軍の捕虜収容所が、また、南の細い峠道を抜けた先にも大規模な牢獄が作られている。おそらく、どちらにも多くの連合軍兵士が捕虜として捕らえられているのだろう。東には砂漠の神殿があり、そこには世界を守る封印の1つ、「砂漠の封印」が設置されている。

使用ミッション　第3節 P.84　第6節 P.88　第8節 P.90　第十四節 P.96

Branch Off シナリオ分岐

砂漠からの声

——第8節

第三章の分岐ポイントは第8節にある。この地上戦を20分以内にクリアすると、ヴェルドレが"声"を感じ取る第九節へと進み、牢獄襲撃へと続いていく追加シナリオに分岐するのだ。ここでは契約者アリオーシュが登場し、2体の精霊と契約する場面が語られる。第十五節までクリアすると、彼女が仲間となり、次の章から地上戦で使用することができるようになる。なお、契約者は、1ミッションに1人しか召還できないので、レオナールがいる場合、どちらを使うか、選択することになる。





空中戦 MISSION

第2節

仲間救出のため漆黒の空を制圧せよ!

フリアエを逃がすため、帝国軍に捕まってしまったというイウヴァルトとヴェルドレ。カイムは、2人が送られた捕虜収容所を探し出すため、夜の砂漠へと飛び立った。

Sky Act 飛び廻る鳥どもを一掃し ヴェルドレのもとへ急げ!

ミッションが始まると、まず、グリフォン2体が近づいてきて戦闘となる。それを倒すと、次にガーゴイルCubeの集団が全部で4つ同時に出現するので、これを全滅させよう。これらを倒すと、最後はグリフォン8体との戦闘だ。なお、地上に配置された砲台塔はクリア条件には含まれていない。状況に応じて破壊するかどうかを決めよう。



←敵の種類は少ないが、動きの素早いグリフォンが一度に多数襲いかかってくるため、激しい戦いとなるステージである。

BasicTactics 基本戦術

敵を視界に収め間合いに気を配る

このステージで敵の主力となるグリフォンは、素早い動きを見せるモンスターだ。ドラゴンを中心に、回るように移動するので、死角に入られないように動きを追いかけていこう。複数体を同時に相手にするときは、間合いを調整しつつ、できるだけ多くの相手が視界に入るようにしておきたい。

また、グリフォンは、こうもりと同様の超音波による攻撃に加えて、距離が近い場合は体当たり攻撃を仕掛けてくる。この攻撃は見切るのが難しく、回避のタイミングが計りづらい。体当たりをしてくる直前、一瞬動きが止まるので、それを合図にスライドなどでうまくかわしていこう。

▼月の砂漠上空周辺



【クリア条件】

砲台塔を除く敵を全滅させた後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

砲台塔 —— P.185
ガーゴイルCube(白) P.186
グリフォン —— P.186

Point A 敵の配置を念頭に置きつつ攻める

VS. | ガーゴイルCube(白)

ここで現れるのは、総数100体を越えるガーゴイルCubeの大群。個体ごとに見れば、耐久力が低く、ロックオン攻撃でも一撃で簡単に破壊できる相手だが、これだけいると、さすがに全部倒すのは大変だ。敵の攻撃も激しいものになるので、集団の中に不用意に突っ込まないよう、反転をうまく使って攻撃の射程範囲外へと動こう。

なお、敵は４つのグループに分かれている。各グループは、位置が離れていて連係できないので、基本的には、１つのグループに狙いを絞って撃破していくのがいい。また、ＭＰが溜まり、魔法攻撃を撃つ場合は、拡散弾がなるべく多くの敵を倒すよう、各グループの中間地点まで移動するのがコツだ。



⬆ＭＰが溜まったら、なるべく早く魔法攻撃を使おう。回転を速くすることで、１ミッション中に使用できる回数を増やしていくのだ

Point B 邪魔な砲台を先に破壊する

VS. | グリフォン／砲台塔

ミッションの最後は、８体ものグリフォンが相手となる。しかも、ここでの戦いは、地上にある砲台塔の射程内で発生する場合が多い。敵の攻撃を減らすためにも、まずは、砲台塔を破壊してしまおう。また、グリフォンは、一定の距離まで近づくとこちらを追いかけてくる習性を持つ敵なので、砲台塔の射程外まで誘導して戦うというのも有効だ。さらにこの習性を利用して、８体のグリフォンを分断してもいい。なるべく少しずつ近づいていき、こちらに反応したら即反転して再び距離を離す。この作戦を使えば、８体すべてが一斉に襲いかかってくるのを防ぐことができるのだ。レーダーを見ながら、敵の位置や距離に気を配り、間合いを計っていこう。



⬆砲台塔は、ロックオン攻撃だと１回で倒せない場合が多い。通常攻撃のファイアーボールで狙っていこう。

Extra情報 接近戦を挑んでドッグファイト気分を味わう

空中戦において基本となる敵との相対距離は、できるだけ離れつつ、こちらの攻撃が届く距離。つまり、ロックオンができるギリギリの距離ということになる。これは、なるべく離れていた方が、敵の攻撃に対して余裕を持って対処できるし、視界も広く使えるため相手を捉えておきやすい、というのがその理由となる。

しかし、たまにはそんなセオリーを捨て去り、戦闘機同士のドッグファイトのような超接近戦を楽しんでみてはどうだろうか。手に汗握ること請け合いだ。

まず、敵をカーソルで捉えたら、R2ボタンを押しっぱなしにしつつ、可能な限り接近していこう。こうすると、相手の動きに応じ、画面の向きが急激に変化するようになる。特にオススメなのが、グリフォンなど素早い動きの敵。相手を画面に入れることすら、なかなかに大変だ。そして、勝負は通常攻撃のみ。つまり、激しい動きの中で、いかに敵の動きを捉え、タイミングよく攻撃できるかが、腕の見せ所となるのだ。急降下で風を切る感覚もかなり気持ちがいい。竜騎士としてぜひ挑戦してみよう。



⬆相手の背後を取った時は、嬉しさもひとしお。「取った！」と声に出すべし。

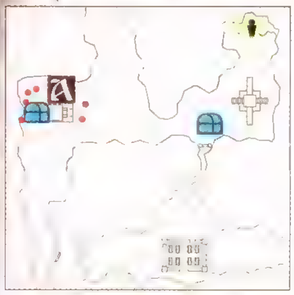
地上戦 MISSION MONOLOGUES

第3節

捕らわれた神官長を救い出せ!!

神官長ヴェルドレたちの囚われている捕虜収容所の場所が判明した。カイムは、ドラゴンとともに襲撃を開始する。

Act 1 収容所の守備兵を倒し捕虜救出の活路を見出せ!!



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、S・ルーク）の全滅

【出現する敵】

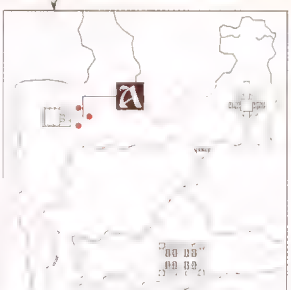
S・ポーン	P.177
S・ルーク	P.178
アーチャー	P.180
ワーカー（石弓）	P.183

【宝箱&シャドウ】

- ポーン系
- スフィア（大）

出現条件 初期配置。近づくと出現する。

Act 2 ついに看守どもが現れた。捕虜解放のため、奴らを討ち取れ!



【クリア条件】

ターゲット（B・キング）の全滅

【出現する敵】

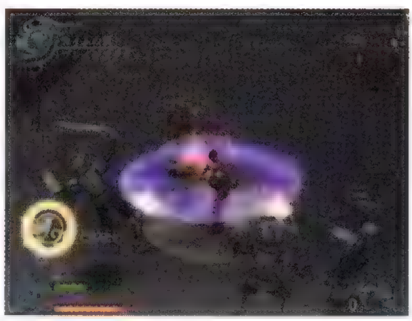
B・キング	P.179
アーチャー	P.180

【宝箱&シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術　周囲の敵を倒してから看守に挑む

収容所の看守は、初期配置のターゲットをすべて倒すと収容所の入口（東側の面）に3体現れる。この際、一緒にアーチャーが現れるが、それ以外にも初期配置の敵が収容所を囲むように多数配置されているので、ターゲット以外の敵が残っているということもあり得るはずだ。看守は高い耐久力と広い攻撃範囲を持つ強敵なので、奴らとの戦いを邪魔されないよう、まずは、ザコを一掃しておこう。ここでザコを倒しておくのは看守と戦うための可動スペースを得るためなので、倒すのは収容所の東面にいるものだけでかまわない。スペースを確保したら看守との戦いに集中しよう。



⬆初期配置のターゲットをあえて1体残しておき、看守を出現させる前に、収容所東側にいるS・ポーンやS・ルークなどをきれいに倒しておくといい。これで、看守戦を周囲のザコに邪魔されることなく戦っていくことができるのだ。

Point A 慎重かつ多様な攻めで仕止める

VS. | S・ルーク

長槍を持つ歩兵「ルーク」は耐久力が高く、攻撃をよく防御するので、なかなか倒しづらい。しかも、１部隊の人数が多いため、囲まれやすいのだ。ただし、動作がやや遅く、攻撃頻度も少ないという欠点も。全周型のフィニッシュブローや、攻撃範囲の広い武器などで対応していこう。



⬆ルークは槍のリーチの長さが厄介。普通なら当たらないような距離からでも、その長い柄についた鋭い穂先がカイムを襲ってくる。

Basic Tactics 基本戦術

ドラゴンの攻撃で敵を弱らせよう

収容所周辺は多くの敵が密集しているため、いつの間にか体力が削られていることも。幸い、このミッションに配置されているアーチャーは、あまり多くない。カイムで戦う前にドラゴンで敵の数を減らしておこう。左ページのマップでアーチャーの配置を確認しながら戦えば、危険も少ないはずだ。

Point A ダウンを奪える武器で反撃を防止する

VS. | B・キング／アーチャー

キングが出現したら、まずは一緒に現れる邪魔者、アーチャーをすべて倒しておく必要がある。キングと戦うのはそれからだ。キングは耐久力が高く、一撃でこちらを弾き飛ばす強力な攻撃も持っている。攻撃を振りかぶるところに隙があるが、出現する３体を同時に相手にするとなると、タイミングを合わせるのが難しい。「骨砕き」や「亡国の礎」などで弾き飛ばし、まずは1体を分断してしまおう。これらの武器は当たると必ず敵を転ばせるため、相手の反撃を気にする必要もなくなる。弾き飛ばしては追いかけ、攻撃するという作戦を繰り返していけば、ほかの敵に邪魔されることも、反撃を受けることもなく、安全に倒すことができるだろう。



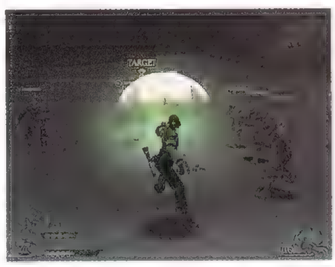
⬆「骨砕き」などを使う場合は、キングを収容所の壁に追い込んで攻撃しよう。連続して攻撃が当てられるので、素早く倒すことができる。

Recovery 地帯 収容所正面以外の歩兵は、倒しすぎないように

キングはなかなか手強いので、油断するとどんどん体力を削られてしまう。そこで、いざというときチェインで体力を回復できるよう、弱い敵を残しておくといい。ＨＰ残量が少ないときにＳ・ルークと戦うのは少し怖いので、残しておくのは、収容所南面と北東にいるＳ・ポーンがいいだろう。

Extra 情報 高低差の大きい砂漠の地形

この章で戦場となる砂漠は、大きな砂丘が多く、起伏が激しい。「カイムの剣」や「賢者の意志」などの魔法を使うときは、こうした周囲の地形に注意を払う必要がある。ドラゴンのブレスや物理攻撃を行う場合にはそれほど問題ないが、直線的に弾を飛ばす類の魔法は、障害物に当たると消滅してしまう。軌道を見極める必要があるわけだ。



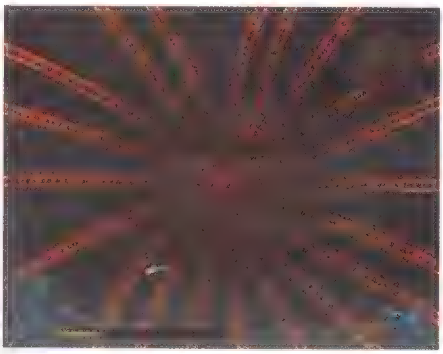
⬆「涅槃の短剣」の魔法は敵を追尾するが、障害物に当たると消滅してしまう。スペースのある方向に向かって撃とう。

第5節 行く手を遮るガーゴイル部隊を打ち砕け！

砂漠の神殿の封印を破壊しようと、帝国軍の大部隊が動き出した。封印を守るため神殿に急いだカイムは、上空で帝国空中部隊と対峙する。

Sky Act 帝国の雑魚どもを葬り去り聖地を魔の手から救え！

このミッションで相手にする敵は、すべて人造モンスターであるガーゴイル系となっている。部隊の出現回数は合計4回で、1番目と2番目は、それぞれガーゴイルとガーゴイルCubeの組み合わせ。3番目がガーゴイルとガーゴイルCube（赤）。そして最後は、ガーゴイル3体とガーゴイルCube（赤）2部隊という手強い構成になっている。



←敵の種類は少ないが、数は多い。確実に攻撃を当てていき、MPが溜まったらすぐに魔法攻撃を使って殲滅しよう。

▼月の砂漠上空周辺



Basic Tactics 基本戦術
3種類の敵の特徴を把握する

このミッションに登場する敵は、ガーゴイルとガーゴイルCube、または、ガーゴイルとガーゴイルCube（赤）の組み合わせで出現する。どれも同じガーゴイルだが、動きや特性はまったく違う。特に注意すべきなのが、ガーゴイルCube（赤）だ。この敵は、動かないガーゴイルCubeと違い、近づくと体当たり攻撃をしてくる。スライドや旋回でかわすことはできるが、その場合、ほとんどがこちらの背後に抜けていってしまうため、視界から消えてしまい、すぐに反撃を行うことができないのだ。特に集団に囲まれると非常に厄介なので、一部だけを集団から引き離し、少数を相手にするようにしよう。

【クリア条件】

ガーゴイル部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

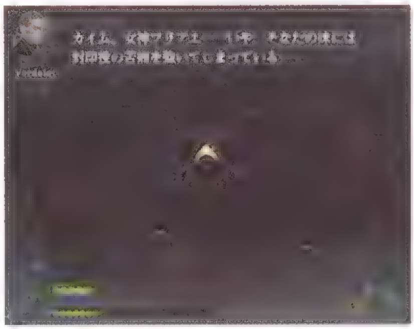
【出現する敵】

ガーゴイル	P.186	ガーゴイルCube（赤）	P.186
ガーゴイルCube	P.186		

Point A とにかくCube群から距離を取りつつ攻撃

VS. | ガーゴイル／ガーゴイルCube

敵の配置は、ガーゴイルがやや前方に突出した陣形となっている。このガーゴイルを放置したまま、後方のガーゴイルCubeへの攻撃を始めると、結果、挟まれることになり、ガーゴイルに誘導弾を撃ち込まれる危険性が高い。まずはガーゴイルから先に倒していきたい。もし、最初の接近で倒すことができなかった場合も、そのままガーゴイルCubeの群に突っ込むのは無謀だ。旋回して距離を取り、Cubeの攻撃が届かないところから再度、ガーゴイルにアタックしよう。ガーゴイルさえ倒せば、後に残るのはCubeのみ。こちらは移動しないので、周辺を飛びつつ、外周部から倒していけばいい。魔法攻撃を使えば、ほぼ確実に一掃できるが、楽に倒せるなら温存策も吉だ。



⬆ガーゴイルの存在を抜きにしても、ガーゴイルCube中央への突入は避けたい。この敵は外周部からきれいに削って倒していくのがセオリーだ

Point B おびき寄せながら、少しずつ数を減らしていく

VS. | ガーゴイル／ガーゴイルCube（赤）

ガーゴイルCube（赤）は、ある程度近づくまで動かないので、この敵と距離を置きながら、まずはガーゴイルを倒してしまいたい。PointAと同様の手順で、旋回を活用しながら撃破しよう。ガーゴイルを全滅させたら、今度はガーゴイルCube（赤）が相手となる。この敵の嫌な点は、高速飛翔からの突撃。この突撃をかわしているうちに背後に回られたり、集団に取り囲まれたりと、いつの間にかピンチに陥ってしまうことがあるのだ。まずはこうした状況に避けるべく、なるべく少数を集団から誘い出しての各個撃破、という形をとっていきたい。相手が少数であれば、攻撃をかわしながらのロックオン攻撃などで、十分余裕を持ちながらの対応が可能なはずだ。



⬆ガーゴイルCube（赤）の体当たりは、それほど長い距離を進むわけではない。相手が背後から攻撃してきても、ダッシュで振り切ることも可能だ

Point C 順序だった攻撃で、難敵の集団を撃破

VS. | ガーゴイル／ガーゴイルCube（赤）

ここで配置される敵は、ガーゴイル3体にガーゴイルCube（赤）2部隊と、本ミッション中でも群を抜いて多く、不用意に近づけば猛攻にさらされる。できればこの時点までに魔法力を溜めておき、一気に数を減らしたいところだが、手前で使ってしまっている場合は……まず、最初に攻撃するのは、やはり手前に配置されたガーゴイルだ。近づき過ぎてCube（赤）が反応しないよう遠距離から攻撃、1体ずつ確実に仕留めていこう。それが終わったら、Cube（赤）の集団の側面に回り込んで攻撃していく。正面から突っ込んで2部隊を同時に相手にするのは絶対に避けよう。1部隊を全滅させる頃には魔法力が溜まっているはず。後は魔法攻撃で残りの敵を一掃するのだ。



⬆とにかく、まずはガーゴイルを引き離して倒すことから始める。多少面倒でも、ここは着実に事を運んでいこう。

Drag on Dragoon

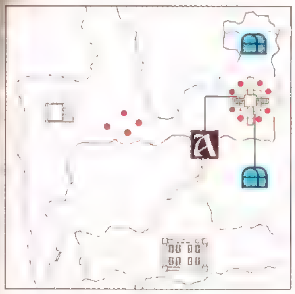
地上戦

第6節

神殿を守り封印破壊を阻止せよ!!

封印を守るため、砂漠を駆けるカイム。しかし、神殿のまわりには次々と帝国兵が現れ、襲いかかってくる。

Act 1　神聖な場所を汚す奴らを1人たりとも生かして帰すな！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、S・ルーク、S・クィーン）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
S・ルーク	P.178
S・クィーン	P.178

【宝箱＆シャドウ】

スフィア（大）

Act 2　北から弓兵援護部隊出現！不利になる前に斬り倒せ！



【クリア条件】

ターゲット（アーチャー）の全滅

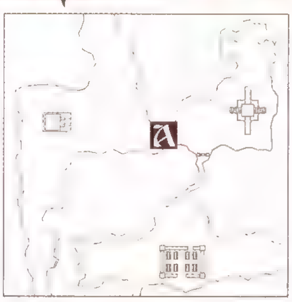
【出現する敵】

B・ポーン	P.177
アーチャー	P.180

【宝箱＆シャドウ】

なし

Act 3　これ以上封印を攻撃されてはならない！帝国の増援部隊を迎撃せよ！



【クリア条件】

ターゲット（C・クィーン）の全滅

【出現する敵】

S・クィーン	P.178
C・クィーン	P.178

【宝箱＆シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術　ここでもドラゴンを有効活用

増援部隊は、数こそ多いものの空中への攻撃手段がない。ドラゴンに乗れば接近しても安心だ。ただ、C・クィーンをファイアーボールで攻撃すると、反射による反撃を受けるので、攻撃するときはS・クィーンのみを狙い撃つようにしよう。

Basic Tactics 基本戦術

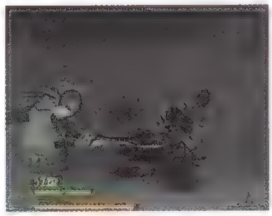
長距離移動はドラゴンで

収容所と神殿はかなり距離が離れているため、移動にはドラゴンを使おう。間には弓兵を含む部隊が配置されているが、加速を使いながら頭上を飛び越えれば、ノーダメージで突破することが可能だ。

Point A 次の戦いのための準備を整える

VS. S・ポーン／C・ポーン／アーチャー

神殿の階段には、C・クィーンが配置されている。階段部分で武器を振ると、高低差によって外れてしまう場合があるので、階段下まで誘導、平らな場所で戦うようにしたい。神殿の周囲に配置されている敵を先に倒しておくと、囲まれる心配がなくなるので、安全に戦えるようになる。



↑クィーンの攻撃は、最大3回まで連続で当たるため、大ダメージにつながる。初撃を回避しよう。

Basic Tactics 基本戦術

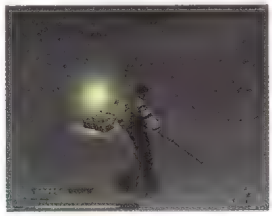
弓兵を倒しやすい武器を選択

崖の上では多数の弓兵と戦うため、素早く倒していかなければ四方八方から矢を受けることとなる。攻撃力の高い「亡国の礎」や、「カイムの剣」「賢者の意志」といったMPの消費が少ない武器の魔法を使って片づけていこう。

Point A 歩兵は無視して弓兵を素早く倒そう

VS. B・ポーン／アーチャー

ここのターゲットは、崖の上にいるアーチャーのみ。耐久力が高く、防御を多用するB・ポーンの部隊は、手強いだけで倒すメリットがない。戦わずにかわして進み、崖上の弓兵部隊を叩いてしまおう。突破に手間取らず、奥まで進んでしまえば、ポーンたちは追ってこないはずだ。

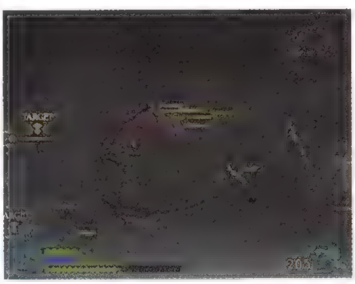


↑崖の入口にある岩の陰には、スフィアの入った宝箱がある。ピンチに陥ったときのために覚えておこう。

Point A 機敏に動いてターゲットだけを狙う

VS. S・クィーン／C・クィーン

増援として出現する敵部隊は楕円形に陣を組み、密集隊形を取っている。ターゲットのC・クィーンは、円陣の外縁に配置されているので、普通に突っ込んでいっても比較的簡単に攻撃の届くところまで近づける。だが、ここで倒すのに手間取り、戦闘が長引くと周囲にいるS・クィーンが集まってきてしまう。これらを同時に相手をするのは危険が伴うので、ここではSクィーンの行動範囲に入らないよう注意しながらC・クィーンだけを誘導し、集団から引き離して倒していこう。

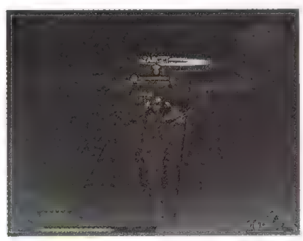


↑対魔法兵のC・クィーンにファイアーボールを当ててしまった場合、すぐにスライドを行えば、反射攻撃をかわすことも可能だ。

Battle 指南

階段にいる敵もドラゴンブレスで倒せる

神殿は、ドラゴンが入れないエリアになっているが、階段にいる敵に関しては攻撃が届き、ダメージを与えられる。戦いづらい階段での戦闘は避け、ドラゴンの攻撃で倒してしまうのも手だろう。



↑神殿が壁代わりになり、前進を止めてくれるので、狙いは付けやすい。

地上戦

第8節

世界の封印を邪悪の手から守り抜け！

封印は、なんとしてでも守らなければならない。カイムは、神殿に現れた亡霊や帝国兵の撃退に向かう。

Act 1 封印に呼び寄せられた亡霊レイス 奴らの手から神聖なる封印を守れ！



【クリア条件】

ターゲット（レイス）の全滅

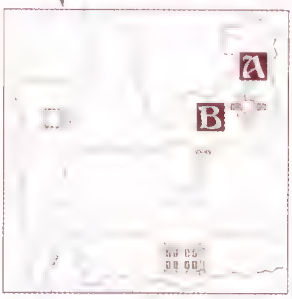
【出現する敵】

S・ビショップ	P.177
レイス	P.180

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

Act 2 封印の安全を確保するため 神殿周囲の敵を全滅させろ！



【クリア条件】

ターゲット（B・クィーン）の全滅

【出現する敵】

C・クィーン	P.178
B・クィーン	P.178

【宝箱&シャドウ】

なし

Basic Tactics 基本戦術 カイムとドラゴンを使い分けて効率のいい行動を

ここで戦う敵は、手強い上に数が多い。幸いアーチャーはいないので、ドラゴンを活用していこう。ある程度ダメージを与えておくだけでも、白兵戦が楽になる。また、神殿の西側に関しては、魔法を反射するC・クィーンが集まっているので白兵戦中心のほうがいい。

Act 3 神殿の近辺に帝国指揮官が出現！ 奴らの息の根を止めろ！



【クリア条件】

ターゲット（B・キング）の全滅後、祭壇に到達

【出現する敵】

B・キング	P.179

【シナリオ分岐条件】

最後に祭壇に到達した時点で、このミッションのトータルプレイ時間が20分以内であれば、アリオーシュの追加シナリオへとストーリーが分岐する

Point A ダッシュ突きで一気に倒す

VS. | レイス

帝国軍が操る悪霊「レイス」は移動スピードが遅く、攻撃範囲も狭い。まずは近づいて一通り出現させてしまおう。その後、カイムに祭壇の外縁をなぞるようにダッシュさせる。そうすると、敵は祭壇の中心に集まっていくので、頃合いを見てダッシュ突きを放てば、楽に一掃できるのだ。



⬆近づくまで出現しないので、各個撃破していくという手もある。

BasicTactics 基本戦術

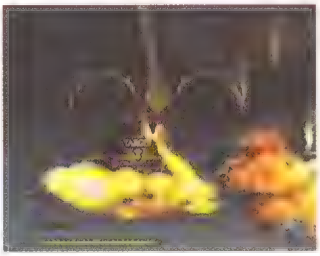
攻撃力の高い武器で手間をかけない

ターゲットとなるレイスとは、狭い神殿の上で戦うこととなる。また、いくら攻撃を当ててもダウンすることがないので、なるべく攻撃力の高い武器を装備して効率よく倒していこう。

Point A 周囲は強敵揃い。ドラゴンに活躍してもらおう

VS. | B・クィーン、／S・ビショップ

クィーンやビショップは攻撃範囲が広い上、1撃、2撃で倒せるほど耐久力も低くない。この場面ではこれらの敵が神殿のまわりにひしめいているので、まともに戦うと苦戦は必至。神殿の周囲にはアーチャーが配置されていないので、ここはドラゴンに乗って戦おう。ある程度ダメージを与え、数を減らしてから、地上戦に切り替える作戦でもいい。

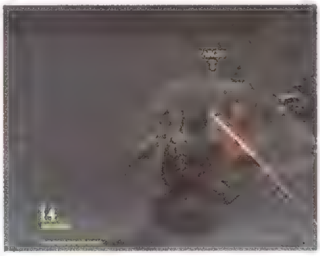


⬆B・クィーンは魔法耐性が高いので、S・ビショップを倒すのに重点を置く。

Point B 赤い対魔法兵にドラゴンのブレスを当てないように

VS. | B・クィーン／C・クィーン

神殿西の集団は、ターゲット以外はC・クィーン。魔法やドラゴンの攻撃は魔法反射が返ってくるので、地上戦を挑んだ方がいいだろう。ただ、ターゲットはB・クィーンなので、これをドラゴンでピンポイントに狙ってもいい。神殿まわりでドラゴンのMPを溜めてから、特殊攻撃でダメージを蓄積させる作戦でいけば、地上戦も有利に進められるだろう。



⬆地上戦では、一撃離脱でターゲットのB・クィーンのみを狙っていこう。

Point A まわりに気を配りつつ、指揮官を弾き飛ばす

VS. B・キング　アーチャー

B・キングは、隙のない攻撃を連続で行う難敵だ。攻撃の手を休めると防戦一方となり、ほかの敵に背後へ回り込まれる可能性もある。こんな状態に陥らないよう、攻撃するときは、フィニッシュブローなどを多用して敵を転ばせ、反撃の暇を与えないようにするといい。



⬆一緒に出現するアーチャーは、B・キングとの戦いに入る前に必ず倒しておこう。

BasicTactics 基本戦術

回復が難しい中でうまく立ち回る

ポーン系が出現しないこのミッションでは、ノーダメージで回復スフィアを敵から出すのは難しい。ドラゴンなどをうまく使い、ダメージを抑えていくようにしよう。もし、瀕死になったら、神殿の近くにある宝箱で回復だ。

空中戦 MISSION

第十節

“声”の導きに従い、牢獄を目指せ

かすかな“声”を頼りに砂漠地帯を進むカイムたちは、帝国軍によって呼び寄せられた悪霊たちに遭遇する。“声”の主を見つけるため、これを退けなければならない。

Sky Act 死を呼ぶ不吉な悪霊どもを灼熱の炎で浄化しろ!

このミッションには、ゴーストやスペクターといったアンデッド系の敵がメインで配置されている。敵の出現に関しては、ゴースト6体とガーゴイルCubeという組み合わせから始まり、スペクター1体のみ→ゴースト6体とガーゴイルCube（赤）→ゴースト11体とスペクター2体、という順番で、4段階に分かれて出現してくる。



←漆黒の空を舞う悪霊たち。その姿は闇に溶け込み、やや判別しづらい。ロックオンカーソルとレーダーが頼りだ。



BasicTactics 基本戦術
攻撃より確実な回避を優先しよう

この節には、ゴーストやスペクターのように、特殊な能力によってこちらの攻撃を完全に防いでしまう敵が多い。そのため、単純な攻めではなかなかダメージを与えられず、逆に敵の攻撃でこちらのHPが削られていくという悪いパターンが生まれやすい。だが、攻撃のチャンスは必ず訪れる。このチャンスを待つ間はこちらの攻撃は封印して、ひたすら敵の攻撃を避けてダメージを受けないようにしたい。スライド、加速、旋回、上下の動きなど、さまざまな要素を的確に組み合わせることで、より避けにくくなっている敵の攻撃に対応していこう。そして、チャンスを必ずものにするのだ。

【クリア条件】

悪霊たちの全滅

【出現する敵】

ガーゴイルCube	P.186	ゴースト	P.188
ガーゴイルCube（赤）	P.186	スペクター	P.188

Point A 武器を投げる攻撃の際の隙を突こう

VS. | スペクター

この節で初登場の死神を連想させるモンスター「スペクター」は、持っている鎌を振り回し、こちらの攻撃をすべて弾いてしまうという、非常に危険な能力を持っている。これは、魔法攻撃であっても同様。ダメージを与える方法は、スペクターが鎌をブーメランのように投げる攻撃を行ない、鎌を防御に使えなくなったところを狙って攻撃を撃ち込むことだ。

倒すための具体的な行動としては、まず、相手を早めにロックオンで捉えておく。そして、スペクターが鎌を振り回し始めたら鎌を投げる合図なので、鎌が手を離れた瞬間を狙って炎を撃ち込んでいく。ただし、一撃で倒すことは難しいので、通常攻撃での追い打ちをかけ、確実に倒すようにしよう。



↑スペクターは、接近すると鎌で斬りつけてくるので、あまり近づくと危険だ。もし、近づいてきたら急降下などで回避しよう。

Point B ゴーストは、核が現れたところを通常攻撃で狙う

VS. | ゴースト／ガーゴイルCube（赤）

ここで戦う、石像のような外見のモンスター「ゴースト」は、ガーゴイルCube（赤）を守るように、その周囲に配置されている。ガーゴイルCube（赤）を効率よく倒すためには、先にゴーストを全滅させる必要があるだろう。しかし、ゴーストは攻撃の前後にだけ姿を現す、核の部分を狙い撃たなければダメージを与えられない。間合いを計りながら少しずつ近づいていき、ゴーストの核が現れるのを待って、通常攻撃で仕留めていこう。もちろん、相手の攻撃はスライドなどでしっかり回避していく。

ゴーストを倒せば、後に残るのはガーゴイルCube（赤）だけだ。これまでのステージでのセオリーに従い、少数ずつ集団から引き離して倒す、というパターンを繰り返していこう。



↑核が現れている時間は短いので、しっかりと１体に目標を定めておく。途中でほかのゴーストに狙いを変えたりせず、きっちり倒そう。

Point C まずは、スペクターを誘い出して撃破しよう

VS. | スペクター／ゴースト

この場面では、スペクターとゴーストという、一筋縄では倒せない敵が同時に出現する。当然、まとめて相手にするわけにはいかないので、まずは、ゴーストの攻撃が届かない場所までスペクターを引き離し、先に倒してしまおう。

しかし、ゴーストから引き離したとしても、スペクターは残り２体いるので安心はできない。なるべく２体とも視界に入れるようにして、相手の攻撃を警戒しつつ、どちらか片方に狙いを定めて攻撃を集中させ、１体ずつ確実に倒していこう。

スペクターを２体とも倒したら、次はゴーストだ。数は多いが、耐久力の低い敵なので、集団の外側から少しずつ近づき、核が露出したものから素早く破壊していくといい。



↑スペクターがなかなか鎌を投げてこない場合もある。ロックオンを維持したまま、うまく間合いを調整していこう。

空中戦 MISSION

第十三節

“声”の主の居場所を探し出せ

“声”を追って砂漠の牢獄へとたどり着いたカイム。しかし、牢獄の上空には帝国のモンスター部隊が配され、強固な守りを固めていた。怪物どもを倒して声の主を捜せ。

Sky Act 帝国のドラゴンを倒し“声”の元へと向かえ！

このミッションに出現する敵は、ノーマルドラゴンと空中兵器（大）、空中兵器（小）の３種類。最初にドラゴン６体が現れ、次に空中兵器（小）が６機。３番目が空中兵器（小）４機とドラゴン２体の組み合わせで、４番目は空中兵器（大）１機とドラゴンが６体。そして最後が、空中兵器（大）１機と空中兵器（小）４機、となっている。



←アリオーシュの分岐に入らなかった場合を除くと、帝国のドラゴンが出てくるのは、このミッションが最初となる。

▼月の砂漠上空周辺



Basic Tactics 基本戦術

帝国軍のドラゴンの性能

帝国側のドラゴンの攻撃は、カイムの乗っているレッドドラゴンと同様、ファイアーボールと追尾弾ブレスの２種類がある。ファイアーボールは、視認しやすく速度も遅いので簡単に回避できるが、追尾弾の方は若干の注意が必要だ。幸いにも、レッドドラゴンのロックオン攻撃よりはスピードも誘導性も劣る。ある程度引きつけてからスライドしたり、上下左右への加速移動によって回避可能だ。ただし、実は追尾弾はここからが厄介。ブレスが画面に残っている時間がかなり長いため、一度避けても再び舞い戻ってくるのだ。レーダーで確認したり、一気に長く移動するなどして、完全に回避しておきたい。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

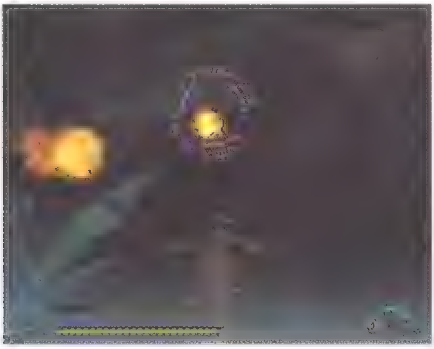
【出現する敵】

空中兵器（小）——P.185	ノーマルドラゴン——P.188
空中兵器（大）——P.185	

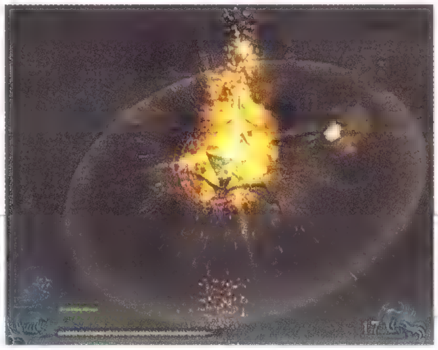
Point A 一旦退いてから帝国ドラゴンを迎撃

VS. | ノーマルドラゴン

この戦闘では、いきなり6体のノーマルドラゴンと戦うことになる。なるべく1体ずつ相手にしたいが、ドラゴンは積極的にこちらを追ってくるので、なかなかそうもいかない。そこで、お勧めしたいのがミッション開始と同時の反転。そう、いきなり敵から遠ざかってしまうのだ。それでも相手はこちらを追ってくるが、陣形は1列。もう一度反転して待ち構え、ロックオン攻撃で1体ずつ迎撃していこう。また、この時追ってくるのは6体のうちの4体だけ。同時に相手にする敵の数を抑えるのにも有効だ。



←夜なので、敵ドラゴンのブレスは、遠くからでもはっきりとわかる。余裕を持って回避することができるだろう。

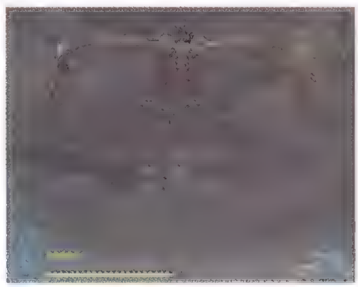


←敵ドラゴンは動きがゆったりしており、直線的に動く時間が長いため、通常攻撃も命中しやすい。近距離で狙おう。

Point B ドラゴンを空中兵器から引き離して戦おう

VS. | ノーマルドラゴン　空中兵器(大)

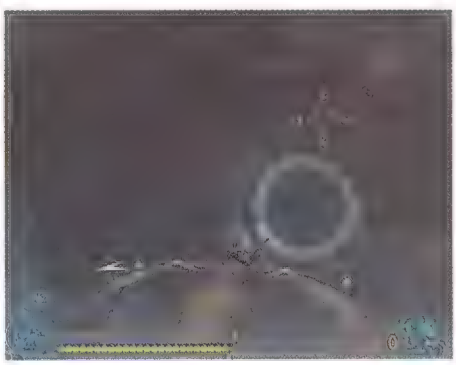
ここでは、ドラゴン6体に加え、空中兵器（大）が登場する。最初、ドラゴンは空中兵器の下で動かないが、近づいていくとこちらを狙って動き始める。ただ、かなり近くまでいかないと反応しないので、素早く接近し、動かないうちに通常攻撃を使って1～2体は倒してしまおう。その後、ドラゴンがこちらを攻撃し始めたら、反転して空中兵器から引き離し、1体ずつ攻撃を集中させて倒していく。すべてのドラゴンを倒し終えたら、溜まったMPを使って空中兵器を破壊してしまおう。



←端のドラゴンから攻めていくと、一度に動き出させなくていい

Extra情報 空の果てには何がある……？

ドラゴンに跨って戦闘を繰り広げる空中マップ。かなり広大ではあるが、無限に広がっているというわけではない。では、端まで行くとどうなるのか？　実はそこには見えない境界線があるのだ。ドラゴンがぶつかると波紋が発生するので、それとわかるようになっている。場合によってはこの境界線に近い場所で戦闘になることもある。境界線だと知らずに敵の攻撃を何度も受けてしまうことがないように。



←波紋は出ないが、上昇と下降に関しても限界はある。また、一部の空中戦では、下の面にも境界線ができている場合がある。

Drag on Dragoon



地上戦

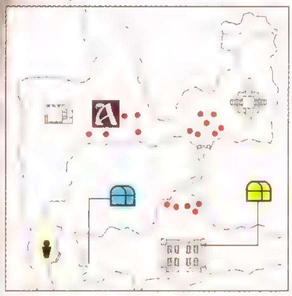
MISSION

第十四節

契約者アリオーシェを救出せよ

声の主は、帝国の牢獄に囚われているようだ。彼女を助けるためには、周囲の帝国兵を一掃しなくてはならない。

Act 1 行く手を阻む帝国兵を一掃し"声"の主がいるか確かめろ！



【クリア条件】

ターゲット（C・キング）の全滅

【出現する敵】

S・ボーン	P.177
C・キング	P.179
アーチャー	P.180
ワーカー（石弓）	P.183

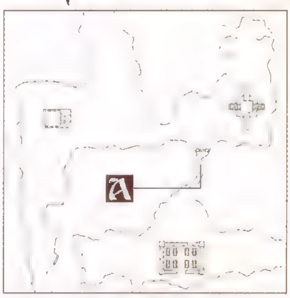
【宝箱＆シャドウ】

- キング系
- スフィア（大）
- 赤の旋風

出現条件

- 初期配置。近づくと出現する。
- 牢獄西の洞窟に援軍と一緒に出現するB・キングを撃破する。

Act 2 "声"のする方向に道がある。道を塞ぐ帝国兵を全滅させろ！



【クリア条件】

ターゲット（C・キング）の全滅

【出現する敵】

S・ボーン	P.177
C・キング	P.179

【宝箱＆シャドウ】

なし

Act 3 牢獄付近に残る敵を倒し内部への道を開け。



【クリア条件】

ターゲット（B・キング、C・キング）の全滅後、牢獄に到達

【出現する敵】

S・ボーン	P.177
S・ビショップ	P.177
C・キング	P.179
B・キング	P.179
アーチャー	P.180

【宝箱＆シャドウ】

なし

Basic Tactics 基本戦術 石弓の射程外から牢獄に接近

峠を抜けた後、一直線に牢獄へ向かおうとすると、正面遠方にある石弓から一方的に攻撃されることとなる。左右に大きく迂回してから進むようにしよう。

Point A 背後に回られないよう、立ち回る

VS. | C・キング／S・ポーン／アーチャー

ポーンやアーチャーを基本戦術に基づいて一掃すると、残るは2体いるC・キング。キングとの戦いは長期戦になりやすく、囲まれてしまいがちだ。正面にいない敵に対しては、全周囲に効果が及ぶフィニッシュブローを使い、弾き飛ばして攻撃を封じよう。



⬆ハンマー系武器などで弾き飛ばしていき、1体だけ隔離して戦うのもよい戦法だ。

BasicTactics 基本戦術

高威力の武器で雑魚を一掃

C・キングの周囲にいるポーンやアーチャーは、配置が近いため、キングのみを狙って倒すというのが難しい。ここでは、まずザコを一掃する必要があるだろう。あまり時間がかかるとキングまで寄ってきてしまうが、威力の高い武器を装備していれば問題ない。

BasicTactics 基本戦術

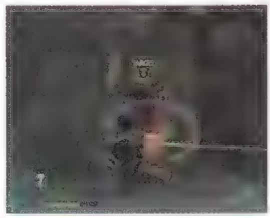
奥のアーチャーを先に倒す

渓谷の出口付近には、アーチャーが多数配置されている。ターゲットであるC・キングと戦うときに攻撃されると面倒なので、C・キングを倒すに前に先へ進み、アーチャーを始末しておこう。

Point A 壁に追い込み、反撃を封じよう

VS. | Cキング／アーチャー

この場面では、狭い谷間で2体のC・キングと戦うことになる。分断するのは難しいので、反撃を受けないようフィニッシュブローなどを使用してダウンさせせつつ、ダメージを与えていこう。このとき、壁に向かって弾き飛ばすと敵との距離が離れないため、隙なく戦うことができる。



⬆必ず敵を弾き飛ばせる、斧などを使うのもいいだろう。

Point A 重歩兵は1対1の戦いに持ち込む

VS. | B・キング／S・ポーン／アーチャー

牢獄近辺にいるターゲットのB・キングは、施設を囲むように1体ずつ配置されている。キング同士は、ある程度離れているので、1体ずつ各個撃破していこう。もし、隣のキングが寄ってきた場合は、一度距離を取り、敵が元の配置に戻ってから攻撃すれば、危険を冒さずにすむのだ。

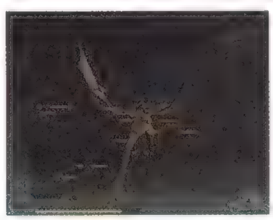


⬆まわりのザコを倒してから挑めば、より容易に倒せる。

Point B 弾き飛ばして戦うスペースを確保

VS. | Cキング／Sビショップ

ここでの相手は、C・キングとS・ビショップの組み合わせだ。割と狭いスペースに密集して配置されるため、キングだけを狙おうとしても、すぐにビショップが集まってきて戦いづらい。そこで、集まってきた敵は、まずハンマー、斧系の武器で弾き飛ばし、敵の密度を薄くしてしまおう。それから武器を持ち替え、C・キング攻撃というのを繰り返せば、比較的安全に戦える。



⬆ドラゴンでS・ビショップを倒してもいいが、C・キングにブレスを当てないように。

竜騎士回顧録 ［第三章　邂逅］

道を分ちし者と新たに出会いし者。運命が積木を組み替える。そして、彼らはまだ知らない。その別れが作り出す宿命も、その出会いがもたらす運命も……。

ヴェルドレは救出されたものの、封印は破壊されてしまった。

Story

第1節　第2節　第3節　第4節　第5節　第6節　第7節　第8節

捕虜収容所急襲！

砂漠地帯へとやってきたカイムは、フリアエとの再会を果たすが、同時に、イウヴァルトと神官長ヴェルドレが帝国軍に捕らえられたことを知った。自分が原因で2人が捕まったことに気を落とすフリアエを残し、カイムは、2人が囚われているであろう捕虜収容所へと向かう。

施設を強襲したカイムは、多くの連合軍兵士とともに、神官長ヴェルドレの救出に成功。一方、別の牢獄へと移されたイウヴァルトは、「天使の教会」の司教と対面する。彼の心を侵食していく司教の言葉。そして、会話が終わったとき、イウヴァルトの瞳は、赤い輝きを放っていた。

狙われた砂漠の神殿

世界を安定させる3つの封印と、女神に施された最終封印。そのすべてを破壊し、新たな世界を創造する。帝国の目的を知らされたカイムは、ヴェルドレの要請を受け、砂漠の封印を狙う帝国軍の撃退に向かった。圧倒的な数の帝国兵が神殿を取り囲む中、1人奮戦するカイム。対して、帝国軍は悪霊の力までをも借りて、封印へと迫る。砂漠の砂が多量の血を吸い、赤く染まる頃、帝国軍は神殿の祭壇へと辿り着いた。契約者の力をもってしても猛攻を食い止めることはできず、封印は破壊されてしまったのだ……。

Pick Up

EVENT

ヴェルドレ救出。イウヴァルトの安否は？

カイムによってヴェルドレが救出された頃、イウヴァルトは、別の牢獄で「天使の教会」の司教と対面していた。そして、フリアエへの想いとカイムへの劣等感を突かれた彼は、洗脳され、その瞳は真紅に染まってしまう。



←誰しもが持つ心の闇。それに飲み込まれたとき、人は本当の心を失ってしまうのだろうか。

MISSION

「あぁっ！ 封印が……封印が破られてしまった！」

汚された聖地にヴェルドレの悲痛な叫びが響き渡る。とうとう破られてしまった神殿の封印。封印が1つ破られるごとに、最終封印を持つ女神への負荷も増していくらしい。世界はこのまま、滅びへと向かってしまうのか。



←帝国の魔の手は、ほかの2つの封印にも伸びているはず。聖地の安否が気にかかる……。

第九節

第十節

第十一節

第十二節

第十三節

第十四節

第十五節

第9節

残されたハープ

力及ばず、封印の防衛に失敗したカイムとヴェルドレは、フリアエのもとへと戻った。2人の無事に安堵する彼女だったが、同時にイウヴァルトの不在にも気付く。心配するフリアエに、カイムは、戦場で見つけたハープを無言で差し出す。持ち主のいないハープが意味すること。それは……フリアエは、その場に崩れ落ちる。陶器のように白い肌が、一層血の気を失っていくようだった…。

心に癒えぬ傷を持つ新たな契約者

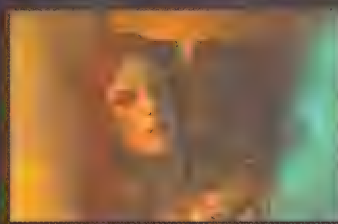
エルフの里から連れさられたアリオーシュ。悲惨な出来事によって心を病んだ彼女の声が、帝国の牢獄に響き渡る。様子を窺うため、彼女のいる牢獄に帝国兵が向かおうとしたそのとき、原因不明の爆発が牢獄を襲った。そして、アリオーシュが目を覚ましたとき、彼女の目の前に炎と水の精霊が現れる。彼らは言った。「死ぬのはまだ早い」と。

契約者のみが発し、受け取れる"声"を感じ取ったヴェルドレは、そこに危険な兆候を感じ取る。保護に向かうことになったカイムたちは、発信源である牢獄を発見。炎に包まれた施設の中で、契約者となったアリオーシュと出会う。孤独と混乱、狂気に蝕まれた暗く虚ろな目――。「人間の優しさ」は彼女を仲間にする。だが、その心は誰も救えない…。

MOVIE

火と水、混乱した心が呼び寄せた2つの精霊

牢獄を襲う突然の爆発。そして、彼女の前に現れた2体の精霊。彼らを呼び寄せたのは、自然とともに生きるエルフの力なのか。それとも、病み、混沌とした彼女の心なのだろうか。



←精霊の力を手に入れたアリオーシュ。何をもってすれば、彼女の心は癒されるのだろう。

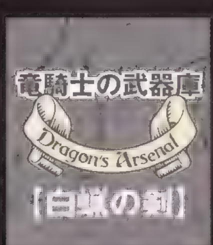
MISSION

契約者アリオーシュの解放

混乱に支配された契約者アリオーシュとの出会い。周囲に子供がいないことを知ると彼女は、目の前のカイムに襲いかかる。彼女の行動は、明らかに常軌を逸しているようだ。



←力を手に入れたアリオーシュ。一行が保護しなければ、恐るべき殺人鬼となっていた。





透明化の魔法が攻防に活躍

「白蝋の剣」は、7節の戦闘イベントでスタート地点を左上移動した場所にある岩の付近で手に入る。1撃目の攻撃範囲が狭く、少々クセのある武器だが、一定時間無敵な上に攻撃力もアップする希有な魔法が使える。なお、十五節では、スタート地点から右下の燃えている家で「守りの槍」が手に入る。



第四章

背反

闇に堕ちたイウヴァルト……。
それは愛ゆえの背反か、
それとも狂気の発現か。

第四章では、雪原や荒野を戦場にした、
帝国軍亜人部隊との戦いが中心。
主要キャラクターの置かれている状況にも
大きな変化が訪れ、物語は風雲急を告げる。

第四章の流れ

第1節[イウヴァルトの告白] EVENT

帝国の追撃を逃れるため、砂漠から荒野へと移動した一行。そんな彼らのもとに、黒き竜を駆ってイウヴァルトが現れる。契約者となった彼はカイムに対し、フリアエは自分が守ると言い放つ。真紅に染まったその瞳には、友への憎悪が宿っていた。

第2節[剣と誇り] MOVIE

フリアエを連れ去ろうとする、異常な様子の親友に対し、カイムは剣を向ける。カイムとイウヴァルト、レッドドラゴンとブラックドラゴン。契約者同士の壮絶な戦いが始まる。ぶつかり合う力と力。そして戦いに勝利したのは……。

第3節[聖と俗] EVENT

フリアエはイウヴァルトに連れ去られてしまった。後に残されたのは、傷ついた２人の男たち。イウヴァルトの壮絶な力に屈したヴェルドレ。そして、ねじ伏せられたカイム。その心に宿った怒りと戸惑いが、彼を新たな戦いへと駆り立てていく。

第4節[残存の勢力] MISSION

ドラゴンの傷が癒えるのを待ち、一行は帝国領へと出発する。その途上、帝国の軍勢を発見したカイムはドラゴンに跨り、怒りをぶつけるかのように襲いかかった。

➡P.102

第5節[暴力の荒野] MISSION

荒野に集結した帝国の亜人兵士。それを見たヴェルドレは、カイムに撃退を要請する。亜人兵に襲いかかるカイムの瞳には、やはり帝国への憎しみしか映っていない。

➡P.104

第6節[カイムの過去] EVENT

ドラゴンはカイムの過去を知った。それは、彼の両親がその目の前で、帝国のブラックドラゴンに虐殺されたというものだった。この悲惨な出来事こそが、彼の中にある歪み——尽きることのない帝国への憎悪と怒りの由来だったのだ。

第7節[禁断の地] MISSION

カイムの中にある闇の正体を知ったドラゴンは、複雑な心境を抱く。そんな中、２人は、壊滅し逃走を始めた帝国亜人兵たちへの追撃戦を開始する。

➡P.106

第8節[残る封印は？] EVENT

封印を守っていたはずのフェアリーたちの断末魔を感じ取ったドラゴンは、３つの封印がすべて破られたと断じる。一行は、女神に課せられた最終封印を守るべく、連れ去られたフリアエがいるであろう帝国領土へと向かう。

第9節[石の声] MISSION

ドラゴンの力でモンスターの記憶を読み取り、帝国領土への近道となる谷へ向かった一行。しかし、そこは、帝国兵と巨大なゴーレムによって守られていた。

➡P.108

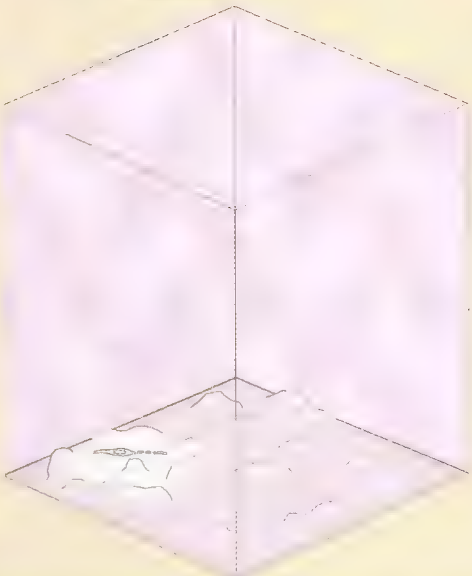
Battle Field 第四章　マップ解説

雪の荒野　上空

岩と雪が広がる荒野上空

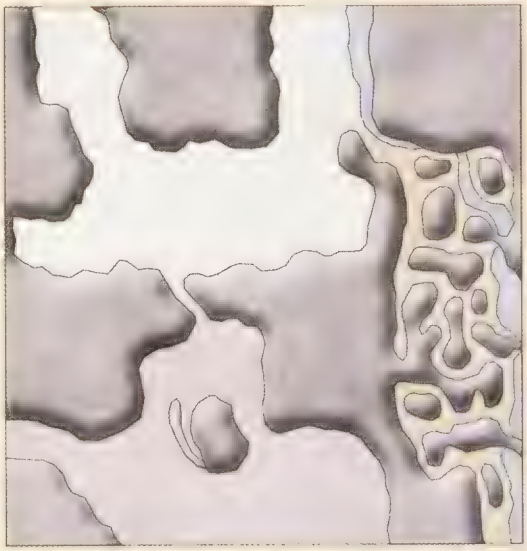
第四章の舞台となる一帯の上空マップ。この地域には岩山と荒れた大地、白く染め上げられた雪原が広がり、厳しい環境を感じさせる。だが、中央付近には集落もあり、人が生活しているようだ。東側に広がる入り組んだ迷路のような特徴的な地形は、「浸食された谷」と呼ばれている場所。ここは南北にマップを縦断している大きな川の流れによって作られたものなのだろうか。

使用ミッション 第4節 P.102



雪の荒野　石の隠れ里

迷路のような岩場を持つ雪原



第四章の地上マップ。中央にある細い峠道によって、南北２つの地域に分けられている。南には荒野が、北には一面の雪原が広がり、東にある複雑な地形の谷は、帝国領土への近道となっているようだ。なお、この谷間はドラゴンに乗って飛ぶことができるが、とにかく狭いため、一度地上に降りると、再びドラゴンに乗ることが難しく、苦戦を強いられる。

使用ミッション 第5節 P.104 第7節 P.106 第9節 P.108

Drag on Dragoon

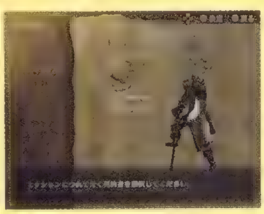
Branch Off シナリオ分岐

第3の仲間はどこに？

第?節

第四章には、いくつかの条件を満たすことで、レオナール、アリオーシュに続く第3の仲間が登場する。その存在はまだ謎に包まれているが、下の3枚の画面写真が、どうやらそのヒントらしい。1つ目はエンディングに関する条件。2つ目は仲間に関する条件。3つ目はミッションに関する条件であるようだ。この第3の仲間は、出現させるのが難しいだけあって、かなり重要な役割を果たすキャラクターとなりそう。ぜひとも見つけだして仲間に加えよう。







空中戦

第4節 フリアエを追って帝国領へ向かえ！

フリアエを取り戻すべく帝国領へ向かうカイムの心には、怒りが渦巻いていた。そんな時、まるで怒りのはけ口を与えるかのように、彼の前に帝国空中部隊が出現する。

Sky Act 上空部隊を全滅させ、地上の一掃に向かえ！

全部で7種類もの敵が出現する第4節。空中兵器（小）6機から始まり、空中兵器（小）3機と空中兵器（大）1機→空中兵器（小）8機→空中兵器（小）8機とガーゴイル2体→ガーゴイル2体とこうもり→空中兵器（大）1機とドラゴン4体と、6度にわたって敵が出現する。砲台塔は、白いタイプが6本、黒いタイプが7本、各所に配置されている。



←ほかのミッション同様、砲台塔はミッションクリアの条件には含まれていない。無理して破壊する必要はないだろう

Basic Tactics 基本戦術

砲台塔は邪魔になるものだけを破壊する

このミッションに配置されている砲台塔は、すべて合わせて13本あるが、敵と戦う際に邪魔になるものは案外少ない。最初の空中兵器（小）6機の近くにある砲台塔2本と、その次に出現する空中兵器（小）3機と空中兵器（大）1機の部隊の近くの砲台塔が2本くらいのものだろう。しかも、このマップは地表の隆起が激しく、それが砲台塔の砲撃を遮ってくれていることが多いので、積極的に破壊して回る必要性は薄い。あえて破壊するなら、ドラゴンの経験値が欲しい場合だろう。その際は、最初の空中兵器を1機だけ残し、敵の出現を留めておくといい。

▼雪の荒野上空付近



【クリア条件】

帝国空中部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（小）	P.185	こうもり	P.186
空中兵器（大）	P.185	ノーマルドラゴン	P.188
ガーゴイル	P.186	砲台塔	P.185

Point A こうもりを振り切りながら、ガーゴイルを撃破

VS. ガーゴイル　こうもり

5番目に出現してくるのは、ガーゴイルとこうもりの組み合わせだ。この部隊は、ガーゴイルがかなり先行して飛んでくるので、まずは、ガーゴイルをそのまま進行方向へと少し引き寄せよう。次いで、ガーゴイルの追尾弾を発射した後を狙うか、通常攻撃で強引に光球を消すかして、2体を速やかに倒す。と、その後に遅れてこうもりがやってくるので、横一列になって飛んでいるところを、ロックオン攻撃で落としていけば、スムーズにこの部隊を全滅させることができるはずだ。



←こうもりの数は非常に少ないので、魔法攻撃を使う必要はない

Point B 向かってくるドラゴンを正面から迎撃

VS. ノーマルドラゴン　空中兵器(大)

このミッションで最後に出現する敵が、空中兵器（大）1機と帝国の配下である「ノーマルドラゴン」4体の組み合わせだ。ドラゴンは初期位置から動き始めるまでが遅く、動いた後もまっすぐ飛んでくることが多い。接近しながら通常攻撃を連続して撃ち込んでいけば、2体前後はほとんど何もさせないまま倒すことができる。その後、残ったドラゴンをロックオン攻撃などで仕留め、護衛のいなくなった空中兵器も、多重ロックオンからの攻撃で、これまでと同様に慎重かつ素早く破壊していけばいい。



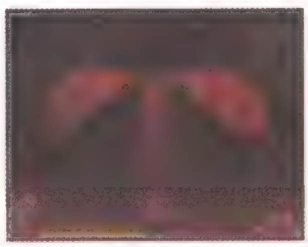
←ドラゴンを攻撃しつつ、空中兵器の真下に入って砲撃を防ごう

Drag on Dragoon

Battle指南 地上戦での便利なドラゴン活用法

【窮地からの脱出】

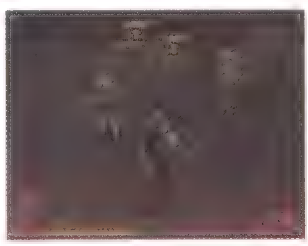
ドラゴンを攻撃以外に活用する際、もし、遠距離移動時の乗り物としてしか考えていないとしたら、竜騎士としてはまだまだ。地上戦で敵に囲まれ、無傷での脱出が難しい局面などにドラゴンを呼ぶことで、敵を初期配置へと戻せるのだ。これは、一度に相手にする敵の数を絞りたい場合などにも応用が利く。ただし、ドラゴンに乗降可能な場所であることが必須だ。



↑アンデッド系の敵などは、ドラゴンに乗ることで地中に戻ってしまう。

【対魔法兵もブレスで殲滅】

ブレスで攻撃すると魔力を反射されてしまう対魔法兵は、飛び道具系の敵とともに地上戦でのドラゴンの天敵だ。しかし、ブレスを撃った直後にスライドを行えば、反射魔力を避けられる。反射される魔力はスピードが遅いので、これを繰り返していればダメージは受けずにすむはず。ただし、対魔法兵はブレスに対する耐性が高く、倒しづらいことに変わりはない。



↑部隊のリーダーだけが対魔法兵の場合などには、有効な手段だろう。

地上戦 MISSION QUEST

第5節

帝国軍亜人部隊を撃破せよ

帝国領へと向かう途中、帝国軍の部隊が集結しているのを発見したカイムは、迷わず彼らに襲いかかった。

Act 1 戦地に向かう亜人部隊を発見した。奴らを雪原に通すな！



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン、オーク）の全滅

【出現する敵】

ゴブリン（白）	P.181
オーク	P.181
オーガ（白）	P.182

【宝箱&シャドウ】

- 日出国の魔刃
- スフィア（大）

出現条件 荒野中央にいるオーガ4体の全滅

Act 2 西の谷よりゴブリン部隊が進入した。合流する前に破滅させるのだ。



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン、オーク）の全滅

【出現する敵】

ゴブリン（白）	P.181
ゴブリン（赤）	P.181
オーク	P.181
ブタ戦車	P.183

【宝箱&シャドウ】

なし

Act 3 亜人部隊の指揮官たちが雪原に向かって逃走している。奴らを地獄に送れ！



【クリア条件】

ターゲット（トロル）の全滅

【出現する敵】

トロル	P.182

【宝箱&シャドウ】

なし

Basic Tactics 基本戦術

ドラゴンとうまく連係してトロルを倒す

トロルはなかなかの強敵だ。多少時間はかかっても、ある程度のダメージをドラゴンで先に与えておこう。

Point A ゴブリンを倒したら、オークへ

VS. オーク／ゴブリン（白）

ドラゴンでゴブリンを一掃できたら、次はオークの番だ。ドラゴンで倒すのは少し手間がかかるので、こっちは地上戦で倒した方がいいだろう。カウンター攻撃を確実に防御することと、戦っているうちに複数のオークが合流しないようにすることに留意して倒していこう。



⬆ドラゴンを使わない場合は、まず、動きの速いゴブリンの部隊をオークから引き離した上で、先に倒していくようにしよう。

BasicTactics 基本戦術

ドラゴンでゴブリンを片づける

初期配置の敵は、ゴブリンとオークの2種類。耐久力の低いゴブリンは簡単に倒せるので、まずはドラゴンで一掃するといい。弓兵などがいないので、ドラゴンに乗って攻撃すれば、ダメージを受けることはないのだ。もちろん、MPが溜まり次第、ファイアーブレスも積極的に使っていこう。

BasicTactics 基本戦術

各増援の編成をつかむ

ここでの敵増援は、南東、西、中央やや西の3カ所。どれもゴブリンとオークが中心なので、ドラゴンを活用できる。しかし、西端の部隊だけは、魔力を反射するゴブリンとブタ戦車がいるため、地上戦中心で攻める必要がある。

Point A ダッシュで回り込み、ブタ戦車を沈黙させよう

VS. ゴブリン(赤)／ブタ戦車／トロル

西端の部隊との戦いでは、先にゴブリンと戦っているとオークが操る人力砲台「ブタ戦車」から砲撃される。まずはこれを倒したいが、ブタ戦車の周辺には大抵ゴブリンもいる。ブタ戦車に接近してフィニッシュブローを使い、まとめてダメージを与えていこう。



⬆ブタ戦車は、正面からの攻撃を受けつけない。ダッシュやスライドで背後へ。

Point A 斧やハンマーで強敵トロルを弾き飛ばせ

VS. トロル

トロルは耐久力が高く、リーチが長い上に攻撃の振りも早い強敵だ。囲まれてしまうと一層対処が難しくなるので、ここでは斧系やハンマー系の武器を装備して戦いたい。これらの武器は、敵を一撃で吹き飛ばし、転ばせてくれるので、反撃の心配をしなくてもすむのだ。ほかの武器のフィニッシュブローで代用する手もあるが、距離やタイミングに気を遣わないと、フィニッシュブローが出る前に高確率で攻撃を受けてしまう。やはり、ここは素直に吹き飛ばし攻撃で対処していくべきだろう。また、ここのトロルは初期配置の位置が近く、放っておくとどんどんカイムの所に集まってくる。ある程度攻撃したら、走って距離を少し取っていった方がいい。無益な混戦を避け、1体1体を集中して倒していくのだ。



⬅トロルは魔法やブレスへの耐性も高く、ドラゴンだけで倒すのは困難である。



➡直線型のフィニッシュブローで、離れた間合いから、チクチク攻めるのも有効だ。

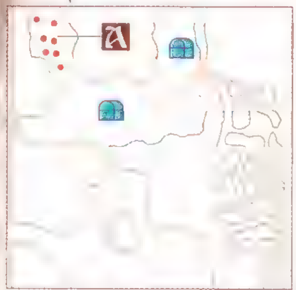
地上戦

第7節

帝国の包囲網を突破せよ!!

一行が帝国領を目指す中、カイムの怒りと憎しみは、敵の敗残部隊にすら向けられた。不毛な戦いが開始される。

Act 1 雪原を逃走している帝国亜人部隊を紅蓮の炎で焼き払え!!



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン）の全滅

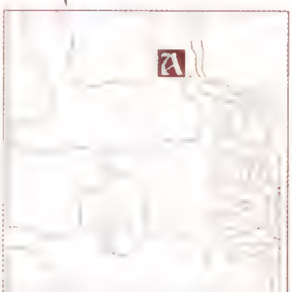
【出現する敵】

アーチャー	P.180
ゴブリン（白）	P.181

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

Act 2 帝国軍救助部隊が出現 敵が集結する前に焼き尽くせ!!



【クリア条件】

ターゲット（トロル）の全滅

【出現する敵】

ゴブリン（赤）	P.181
トロル（黒）	P.182

【宝箱&シャドウ】

なし

Act 3 巨人部隊が集落を襲ってくる やつらは手強い。心してかかれ!!



【クリア条件】

ターゲット（オーガ）の全滅

【出現する敵】

アーチャー	P.180
オーガ（黒）	P.182

【宝箱&シャドウ】

なし

BasicTactics 基本戦術 邪魔な弓兵を撃破

巨体を持つ人型モンスター「オーガ（黒）」は強敵だ。しかし、同時に現れる弓兵さえ倒してしまえば、ドラゴンが自由に使えるようになるため、それでダメージを与えていくと楽な展開に持ち込める。まずは、カイムで弓兵を倒してしまおう。

Point A 高速走行からの突き攻撃が有効

VS. ゴブリン（白）　アーチャー

最初に出現する敵は、各小隊ごとの距離が適度に離れているため、標的の間を移動すると、ダッシュの状態になることが多い。そのため、そこからの突き攻撃をうまく利用すれば、弓兵やゴブリンの集団を吹き飛ばしながら戦っていける。



↑周辺が十分開けているため、ターゲットだけを倒しながら進める。

BasicTactics 基本戦術

ドラゴンよりも地上で攻める

弓兵の近くにはターゲットも存在しているため、地上で弓兵を倒してからドラゴンで攻めるのは、完全な２度手間　カイムを敵陣に沿って走らせつつ、標的だけを狙っていくのがいいだろう。

BasicTactics 基本戦術

トロルの長いリーチに注意

ここで相手をするトロルは、素早くリーチの長い攻撃を持ち、耐久力も高い強敵だ。数も10体と多く、慎重に戦いながら、攻撃力の高い武器で戦っていこう。レベルアップさせたハンマーや斧などを持って、この戦いに臨みたい。

Point A トロルとゴブリンを合流させない

VS. トロル／ゴブリン(赤)

トロルの周辺には、ゴブリンの小隊が配置されている。トロルと戦っている時にこの小隊が合流してくると、ゴブリンの小刻みな攻撃で動きを止められ、そこをトロルに攻撃されるといった嫌な展開にはまってしまう。トロルの近くにいるゴブリンは、先に全滅させてしまおう。



↑ゴブリンは動きが速いため、、小回りの利く武器に持ち替えた方がいいだろう。

Point A 素早く動いて先にアーチャーを排除

VS. オーガ（黒）　アーチャー

対オーガ（黒）戦を、どう戦うかにかかわらず、アーチャーは先に倒しておかなくてはならない。その場合、1～2発でアーチャーを倒せる武器を使わないと、オーガが戦闘に加わってきてしまう。スライドなどを駆使してオーガと戦うのを避けつつ、速やかにアーチャーを全滅させ、その後、オーガとの戦闘に備えるのだ。ただし、この時点でのオーガ（黒）は体力、攻撃力ともに高くかなりの強敵。その上、1体と戦い始めるとほかのオーガ（黒）も寄ってきて、乱戦になってしまう。基本はドラゴンに乗って、空中から撃破が安全だが、どうしてもカイムで倒したい場合は、アックスやメイスなどで吹き飛ばし、1対1に持ち込んでからにしよう。



←強力な魔法を使える武器があるなら、それを使って遠距離から安全に弓兵を倒すという手もある。その際は、前の戦闘でMPをためておこう。



←複数のオーガ（黒）に囲まれたら、まず勝ち目はない。スライドでその場を離れ、体勢を整えよう。側にゴブリンの小隊を残しておくと体力回復用に便利。

地上戦

第9節

岩の巨人が守りし隠れ里を抜けろ

一刻も早く帝国領に向かいたい一行は、帝国への近道である交通の難所、浸食地形の谷を抜けることを決意する。

Act 1 進軍中の敵部隊を発見した 帝国領度に到達する前に破壊させよ!



【クリア条件】

ターゲット（S・ナイト）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
S・ナイト	P.179
ゴブリン（白）	P.181
魔獣使い	P.181
アーチャー	P.180

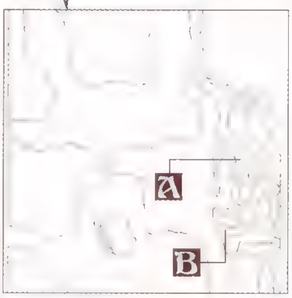
【宝箱&シャドウ】

- スフィア（大）
- ポーン系

出現条件

初期配置。近づくと出現する。

Act 2 浸食地形に人造兵器でゴーレムが出現した、竜の息吹で破壊せよ。



【クリア条件】

ゴーレムの撃破後、浸食地形の最深部へ到達

【出現する敵】

ゴーレム	P.183

【宝箱&シャドウ】

なし

Basic Tactics 基本戦術 ドラゴンに乗れる場所を把握しておこう

ターゲットとなるゴーレムは、ドラゴンのファイアーボールでしかダメージを与えることができない。しかし、浸食地形は道幅が狭く、ドラゴンに乗り降りできる場所が限られてしまっている。対空攻撃で落とされたときのことなどを考え、乗れる場所を把握しておきたい。川の側の広場なら確実なので覚えておこう。また、浸食地形の入口からドラゴンに乗って進むことはできるが、途中には多数の魔獣使いが配置されており、対空攻撃によってドラゴンから落とされてしまう可能性が高い。まずはゴーレムの前までカイムで進み、さらにゴーレム近くの魔獣使いをすべて倒してから、ドラゴンに乗るのがお勧め。ただ、ゴーレムがいる地点までの道のりは、魔獣使いとゴブリン（白）の巣窟となっているため、無傷でたどり着くのがかなり難しい。魔獣使いを倒した後、ゴブリンでチェインを稼ぎ体力を回復させたい。



⬆この川の付近は、ゴーレムに比較的近い、ドラゴン乗降可能な場所だ。体力回復用にこの辺りの敵（魔獣使い以外）も残しておこう。

Point A ナイトの動きも特徴を掴んで攻撃

VS. | S・ナイト／S・ポーン／アーチャー

開けた雪原が戦場となるこのステージでは、敵をかわすのも比較的容易になる。ターゲットのS・ナイトに一気に近づき、倒すのがベストだ。ナイトは、一定以上近づくと後方に下がるという特徴を持つ。1撃目にダッシュ突きで攻撃し、動きが止まったところを連続で攻撃して倒そう。



⬆S・ポーンの突破に手間取ると、遠距離からアーチャーが攻撃してきてしまう。一気に駆け抜け、S・ナイトのみを狙おう。

Basic Tactics 基本戦術

基本は地上戦 高威力の武器を使おう

ミッション序盤は、ナイト、ポーン、アーチャーの混成部隊が相手となる。この集団は、道に沿って縦に細長くなっているので、端にいる敵から順番に倒し、進んでいこう。特に注意すべき敵はいないが、ターゲットがナイトなので、武器は、ある程度攻撃範囲の広いものがいいだろう。

Point A フットワークと攻撃とで、囲まれないようにする

VS. | 魔獣使い／ゴブリン（白）

浸食地形には、魔獣使いとゴブリンの組み合わせで、大量に敵が配置されている。雪原と違って道幅が狭く、無視して駆け抜けるのは困難だ。敵を倒しながら慎重に進んでいこう。敵との戦闘では、遠距離から攻撃してくる魔獣使いを先に倒したいのだが、近づこうとしても前に配置されているゴブリンに邪魔されてしまう。まずは、ゴブリンたちをダッシュ突きでダウンさせ、その間に魔獣使いの懐に潜ろう。また、先にゴブリンを倒す場合は、魔獣使いの遠距離攻撃を考えて、常に立ち位置を変化させながら戦っていこう。



⬅魔獣使いは、対空攻撃が可能だ。ドラゴンでの移動はやめておこう。

Point B ゴーレムの周りの魔獣使いを倒すのが先だ

VS. | ゴーレム／魔獣使い

ゴーレムと戦うにはドラゴンに乗らなければならない。しかし、その周囲には多数の魔獣使いが配置されており、ドラゴンに乗っていてもすぐに落とされてしまうだろう。ここではゴーレムと戦う前に、まずは地上戦で魔獣使いを倒していこう。周囲にいる魔獣使いの中にはゴーレムの足下にいるものもいるが、カイムに対するゴーレム自身の攻撃は鈍く、避けるのは難しくない。また、1、2発攻撃を受けたところで、ダメージも通常の敵と大して変わらないので安心していい。河原からゴーレムまでの道と、ゴーレムのいる三叉路の北に伸びる道の魔獣使いを排除したら、ゴーレムとの対決に移ろう。長い直線が続く河原から三叉路までの道を使い、弱点である頭に狙いをさだめてファイアーボールを撃ち込んでいくのだ。



⬅巨体から打ちだされるゴーレムの攻撃。カイムが地上で防御することも可能だ。



➡道幅は狭いが、ゴーレムの攻撃をスライドでかわすのは、それほど難しいことではない。

竜騎士回顧録「第四章 背反」

弱さを赤い瞳に隠して。友情を黒い翼で覆って。男は力を手に入れる。歌など失っても構わない。何を失っても構わない。ただひとつの愛だけが欲しいのだ。

イウヴァルトとの闘いに敗れたカイム。彼はフリアエを奪還することができるのか!?

Story

親友イウヴァルトの裏切り

第1節

帝国軍の追撃を逃れ、荒野へとやってきたカイムたち。疲労した身体を休めるため、野営の準備を始めるが、そんな彼らの前に、突如黒きドラゴンが飛来。その背には、なんと行方不明となっていたイウヴァルトが颯爽とそして誇らしげに騎乗していた。

第2節

契約者となったイウヴァルトは、「自分がフリアエを守る」と一行に言い放ち、フリアエに手を差し伸べる。そして、立ちふさがるカイムとレッドドラゴン、ヴェルドレを強大な力でねじ伏せ、彼女を連れ去った。戦いに敗れ、その場に残されたカイムたちは、友の突然の豹変に戸惑い、深い悲しみと怒りに身を震わせる…。

第3節

憎悪の炎が亜人たちを焼き尽くす

一行は、ブラックドラゴンとの戦いで大きな傷を負ったドラゴンが回復するのを待ち、フリアエを連れ去ったイウヴァルトを追って、帝国領へと向かう。その途中、荒野に集結した帝国の亜人部隊を発見したカイムたちは、ヴェルドレの要請を受けて亜人たちに襲いかかった。復讐に燃えるカイムの刃は、たちまち亜人たちの血で赤く染まる。もはやその耳には、敵に対して慈悲を求めるヴェルドレの声すらも届かない。荒野は瞬く間に亜人たちのおびただしい死骸で埋まっていった……。

第4節

第5節

Pick Up

MOVIE

新たな契約者の圧倒的な力

イウヴァルトとカイム、親友同士の2人が刃を交える。契約者同士のこの戦いは、イウヴァルトの圧倒的な勝利に終わった。カイムたちをも凌駕するほどの強大な「力」を、彼はいかにして手に入れることができたのだろうか。



←イウヴァルトが手に入れた力の源。それは、やはりフリアエへの歪んだ愛なのだろうか。

MISSION

「エルフの里を襲ったのは、あの種族が持つ力を欲したせいでありましょう」

エルフのみが持つ封印番の力。帝国軍がエルフの里を襲ったのは、その力を手に入れるためだとヴェルドレは語る。帝国はその力をどのように利用するつもりだったのだろうか。



←三章で牢獄に囚われていたアリオーシュ。彼女をどう使うつもりだったかは、定かでない。

戦いの中でわずかに深まる絆

イウヴァルトとの戦いで、苦戦する相棒を見たカイムは、ブラックドラゴンに向かって駆けだした。レッドドラゴンの首に噛みついた黒いドラゴン。その光景に彼が重ねていたのは、ドラゴンによって彼の両親が惨殺された瞬間だった。カイムの心の闇に埋もれたトラウマの正体を知ったドラゴンは、何ら特別な言葉をかけるでもなく、カイムとともに新たな戦場へと飛び立つ。ドラゴンを憎む1人の人間と、人間を侮蔑する高潔なドラゴン。戦いの中で、両者の間に少しずつ紡がれていった絆が、この時確かに形を成し始めていた。無論、それはお互いの意識にも上らない微かなものでしかなかったが…。

女神の行方を求め、帝国へ

帝国軍のモンスターの記憶から帝国領に向かうための近道の存在を一行は知る。彼らは、一刻も早く女神フリアエを救出するため、帝国領に向けて出発した。

カイムたちが向かったのは、川の水が長い時をかけて岩山を削り、作り上げた神秘の谷。浸食地形と呼ばれるここここそが、帝国領への近道にして、多数の帝国兵と巨大な岩のゴーレムが守る難所だったのだ。カイムはドラゴンを駆ってゴーレムを破壊し、谷を守る帝国軍を突破。帝国領への道を切り開いたのだった。

第6節

EVENT

カイムがドラゴンを憎む理由

帝国のドラゴンによって両親を殺されたカイム。彼の心には、そのときの光景が刻み込まれ、憎悪の源になっている。憎むべきドラゴンが苦戦する姿にそのときの光景を重ねたのは、彼の心境の変化を表しているのかもしれない。



←カイムの過去を知ったドラゴン。その瞳に、彼は何を見たのだろうか。

第7節

MISSION

「戦いとは……これほどまでに道のない生き方なのか！」

逃走する帝国兵を斬殺していくカイム。その姿を見たヴェルドレは、彼の選んだ道に疑問を投げかける。「私には理解できぬ。そなた、自分がつらくないのか？」と。



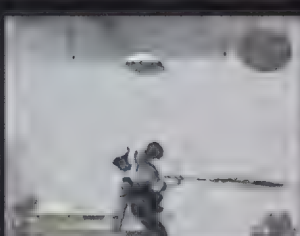
←唯一の肉親を奪われたカイムは、戦場で修羅と化した。その姿は味方でさえも恐れさせる。

第8節

第9節

竜騎士の武器庫 Dragon's Arsenal

【日出国の魔刃】



広い攻撃範囲を持つ信頼性の高い武器

「日出国の魔刃」は、第5節で条件を満たすと入手できるポールアックスだ。長い柄の先に刃がついており、広い範囲をカバーする攻撃を行っていくことができる。また、攻撃力自体も高く、使う場所を選ばない汎用性の高い武器だ。特に敵が密集した乱戦などでは、高い効果を発揮してくれるだろう。



第五章

破壊

総力を挙げての決戦……
その先にあったのは、
あまりに大きな死と破壊だった

第五章では、連合と帝国が総力戦を開始。カイムもその中に参加することとなる。しかし、戦いは予想外の展開を迎え、世界の危機がいよいよ現実のものとなっていくのだ。

第五章の流れ

第1節[突撃]
MOVIE

帝国軍を上回る戦力を有し、士気あがる連合軍は、決着をつけるべく総攻撃を開始した。それに対して帝国軍は、人造兵器サイクロプスを出現させて対抗する。突如現れた巨人の存在に連合兵士は浮き足立ち、前進を止めるのだった。

第2節[死力の客戦]
MISSION

サイクロプスの登場により、戦況は覆され、帝国軍有利へと傾いた。この状況を打開するべく、カイムはドラゴンを駆ってサイクロプスの撃退に乗り出す。

➡P.114

第3節[荒野の夢]
MISSION

サイクロプスに対抗できるのは、契約者の強大な力を持つカイムをおいてほかにない。連合軍の勝利をその双肩に担い、今、竜騎士が出撃していく。

➡P.116

第4節[偽りの平和]
EVENT

戦いは、連合軍の圧倒的有利に進んでいた。勝利を確信したカイムと連合軍兵士たちは、剣を突き上げ、勝利の雄叫びを上げる。しかし、彼らの頭上には黒い影が忍び寄り、戦場には邪悪な空気が満ち始めていた。

第5節[阿鼻叫喚]
MOVIE

勝ち戦に沸き立つ連合軍に、強大な力が降り注ぎ、カイムたちを包んだ光は、一瞬にしてすべてを焼き払った。光が収まったとき、丘を埋めていた連合の軍勢は、皆、地に倒れ伏し、もはやどこにも戦う力は残っていなかった。

第6節[天の知ること]
EVENT

世界は黄昏色に染まっていた。ヴェルドレは地獄のような光景に取り乱し、女神フリアエの持つ最終封印の安否を気遣う。通常ではありえないほどの強大な力は、女神に課せられた封印が失われる予兆だった……。

第7節[昇りゆく]
MISSION

戦場で果てた帝国軍の兵士たちが邪悪な力で蘇り、再び連合軍へと襲いかかる。死に満ちあふれた戦場の中で、カイムはさらなる戦いを繰り広げてゆく。

➡P.118

第8節[帝国の脅威]
MISSION

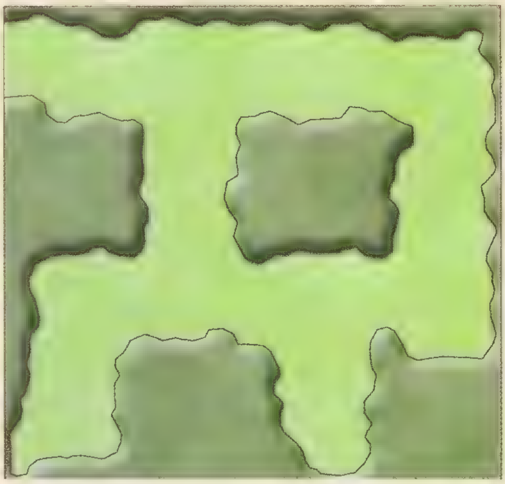
地上で起こった異変は上空にも伝播し、空は異形のモンスターで埋め尽くされていった。カイムは、空中要塞に向かうため、怪物どもに襲いかかっていく。

➡P.120

Battle Field　第五章　マップ解説

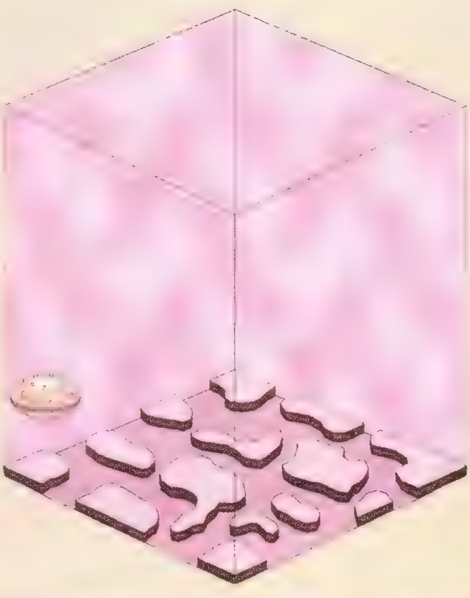
■青き丘陵　丘陵地帯

なだらかな丘と広い平原からなる戦場



連合軍と帝国軍、双方が総力を結集した一大決戦が行われる丘陵。中央部には、高い岩山がそびえ立っており、なだらかな平地が、それを中心として広がっている。全体的に起伏が少なく、見通しもよいため、戦闘にこれといった不便は無い。第7節では、空中兵器の攻撃によるクレーターができるため、マップの内容が変化する。

使用ミッション　第3節 P.116　第7節 P.118

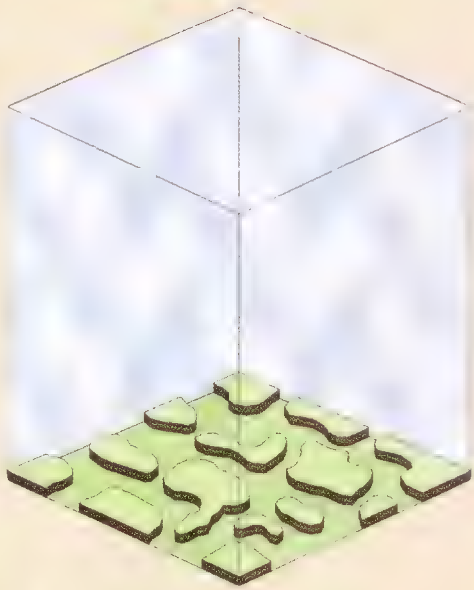


■青き丘陵　上空①

緑に覆われた地表が美しい空中マップ

封印破壊の予兆が現れる前の戦場上空。晴れ晴れとした青い空と、地上に広がる緑のコントラストが美しいマップで、連合軍対帝国軍の決戦の場を含む一帯を見渡すことができる。このマップを使用する第2節では、人造巨人サイクロプスが地上に配置されており、連合軍を威圧するとともに空中にも睨みを効かせている。

使用ミッション　第2節 P.114



■青き丘陵　上空②

悪霊たちが飛び回る黄昏の空

巨大な光が連合軍を壊滅させた後の上空。緑と青が美しかった平原には、空中要塞の攻撃によってできたクレーターが、ところどころに大口を開けているため、地表の雰囲気を一変させてしまっている。また、上空に目を移すと、貝殻のような形をした巨大な物体が遠くに見えるが、これが、後の戦いの舞台となる空中要塞である。

使用ミッション　第8節 P.120

空中戦 MISSION

第2節

異形の兵器を叩き連合に勝利を！

決戦の場に姿を現したのは、帝国が作り出した巨人兵器サイクロプスだった。連合に勝利をもたらすため、カイムとドラゴンは異形の怪物に向かって飛翔した。

Sky Act 帝国の生物兵器サイクロプス。奴の弱点に炎を撃ち込め！

ミッションスタート後、最初に戦うのは、サイクロプスにガーゴイルCubeの一群が付随した部隊。次に戦うのが、サイクロプスにビホルダー(h)5体が付随した部隊。それを倒すと、一旦上空へと場所を移してビホルダー6体と戦い、最後に再び低空に戻って、サイクロプスにガーゴイルCubeとビホルダー(h)5体が付随した部隊との戦闘となる。



←ビホルダー（h）は、サイクロプスのオプションのようなもので、倒してもしばらくすると復活する。

▼青き丘陵上空周辺



Basic Tactics 基本戦術

サイクロプスの背後に回れ

帝国の人造巨人兵器「サイクロプス」の攻撃は、ひとつ眼から発射される光線。遠距離で撃たれた場合は、スライドでかわすことも難しくないが、近距離で撃たれると、かなり避けづらい。だが、敵がエネルギーを溜める予備動作に入るたびに距離を離そうともがくと、なかなかダメージを与えられない。そんな時は加速して敵の背後に回ってみよう。射界の広いサイクロプスも、真後ろには攻撃できない。そして、一度後ろに回ったら少し距離を離して反転、ロックオン攻撃しながら再び敵の背後に抜ける作戦をとると効率的だ。ただし、ビホルダーがいる場合は背面でも攻撃を受けることがある。油断は禁物だ。

【クリア条件】

サイクロプスの全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

ガーゴイルCube	P.186	ビホルダー	P.187
ビホルダー(h)	P.187	サイクロプス	P.187

Point A ガーゴイルCubeを破壊し、MPを溜めよう

VS. | サイクロプス／ガーゴイルCube

サイクロプスは耐久力が高く、ロックオン攻撃やファイアーボールを繰り返し命中させないと倒せない。無理にサイクロプスから倒そうとすれば、ガーゴイルCubeからの攻撃を受ける可能性が高くなってしまう。余計なダメージを防ぐためにも、先にガーゴイルCubeから倒していくべきだろう。

ガーゴイルCubeは数が多いので、やはり多重ロックオンで攻撃したい。また、定期的に放たれるサイクロプスの攻撃は、基本戦術の要領で、背後へと抜けて回避していくと比較的安全だ。そして、攻撃を繰り返している内にMPが溜まったら、迷わず魔法攻撃を出そう。ガーゴイルCubeを一掃するとともに、サイクロプスにもダメージを与えることができ、一石二鳥だ。

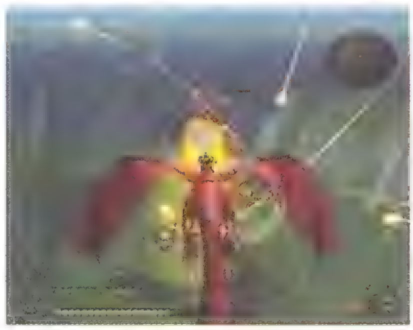


⬆サイクロプスは体を反らせることで、横や真上など、かなり広い範囲に光線を発射できる。安全なのは、やはり真後ろだけだ。

Point B ビホルダーには構わず、サイクロプスに攻撃を集中

VS. | サイクロプス／ビホルダー(h)

サイクロプスとともに出現する巨大な目玉のモンスター「ビホルダー（h）」は、サイクロプスの攻撃を変化させる特性（PointC参照）を持つ。レーザーを反射したり、拡散したりするので、回避がかなり難しくなるのだ。だが、ビホルダー自身が攻撃を放つことはなく、また、サイクロプス自体を倒せば一緒に消滅するので、無視しても構わない。ここは、サイクロプスに攻撃を集中させよう。攻撃は、多重ロックオンだとサイクロプスの周囲を飛び回っているビホルダーがロックされ、攻撃が散ってしまう可能性が高い。また、ビホルダーがいる場合、背面の死角は安全地帯とはならないので、比較的攻撃をかわしやすい遠距離でファイアーボールを撃ち込んでいくといいだろう。



⬆サイクロプスとともに現れるビホルダーは、倒しても一定時間で復活してしまう。サイクロプスを倒すことが先決だ。

Point C 特殊な攻撃に注意しつつ、キューブから片づける

VS. | サイクロプス／ビホルダー(h)／ガーゴイルCube

まずは、PointAと同様、ガーゴイルCubeを倒して敵の数を減らしながら、MPを溜めていこう。この場面がPointAと違うのは、ガーゴイルCubeと戦っている間も、ビホルダーの配置によって変化するサイクロプスの攻撃に曝されることだ。攻撃は3種類。サイクロプスがエネルギーを溜めている時にビホルダーが集まってきたら、光弾が複数に拡散して襲いかかる。エネルギーの充填が普通よりも長い場合は、サイクロプスとビホルダーがそれぞれレーザーを放つ。充填時間がほとんどない場合は、ビホルダーに光弾を反射させてさまざまな方向からレーザーを飛ばしてくる。タイミングを測ってスライドを行い、うまくかわしていこう。MPがたまったら迷わず大魔法攻撃だ。



⬆ビホルダーによって変化するサイクロプスの攻撃中でも反射攻撃は、どこから飛んでくるかすぐに判別できず、かわしにくい。

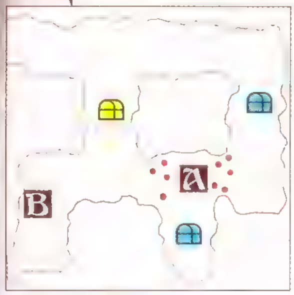
地上戦

第3節

決戦の場を帝国兵の血で染めろ！

ついに開始された、連合軍と帝国軍の総力戦。その戦場の中に、竜騎士カイムは己の身を投じていく。

Act 1 地上に広がる帝国のダニどもを契約者の力で壊滅させろ！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン）の全滅

【出現する敵】

敵	ページ
S・ポーン	P.177
C・ビショップ	P.177
アーチャー	P.180
ワーカー（三連投石機）	P.183

【宝箱&シャドウ】

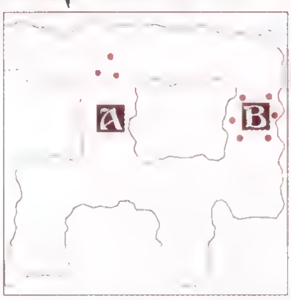
- スフィア（大）
- 聖なる槌矛

出現条件 スタート後10分以内に200人以上の敵を撃破する

Basic Tactics 基本戦術　ドラゴンと強力な武器で大軍に挑め

このミッションは、始めから終わりまでとにかく敵が多い。特に初期配置のターゲット周辺は、マップ南東の起伏の少ない平原に大量のS・ポーンが密集しているので、ドラゴンによる攻撃が絶大な効果を発揮する。逆に、マップ南西に出現する2番目のターゲット集団は、魔力反射能力を持つC・ビショップの大軍である。ドラゴンによる攻撃は、リスクのわりにダメージが少ないので、白兵戦中心で攻めていくべきだろう。ビショップはポーンより耐久力が高いので、高威力の武器を使用して効率よく倒していこう。

Act 2 敵は中央陣地に集結し始めた。部隊長を急襲し、戦局を決めろ！



【クリア条件】

ターゲット（B・クイーン、B・ナイト）の全滅

【出現する敵】

敵	ページ
B・クィーン	P.178
B・ナイト	P.179
アーチャー	P.180

【宝箱&シャドウ】

なし

Basic Tactics 基本戦術　岩山の東側面は、確実に敵を全滅させる

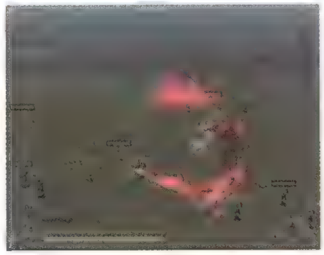
この局面では、2段階に分かれてターゲットが出現する。先に出現するのはB・クィーンの部隊で、中央にそびえる岩山のまわりに広く配置される。これを全滅させると、岩山の東側にB・ナイトがアーチャーを従えて出現するのだ。B・ナイトとの戦いの際、前段階で出現した敵が残っていると戦いづらいので、B・クィーンをすべて倒す前に全滅させてしまおう。その上でB・ナイトと一緒に現れるアーチャーを一掃し、ターゲットとの戦いだけに集中できる状態を作り出せば、最後の戦闘が楽になる。

Point A ドラゴンを効果的に使い200人斬りを目指せ!

VS. | S・ポーン／アーチャー

このミッションでは、スタートから10分以内に200人の帝国兵を倒すと宝箱が出現するので、ぜひとも条件クリアを狙っていこう。

相手は、S・ポーン、アーチャーといった耐久力の低い敵で、密集した形になっている。ドラゴンに乗り、ファイアーボールを放ちながらMPを溜め、ファイアーブレスで殲滅というのが基本パターンとなるだろう。また、ファイアーブレスは、密集地帯を狙って放つようにすれば、一気に大量のキルカウントを稼ぐことができる。


←アーチャーに備え、常にスライドを使いながら戦おう。

Point B 投石機を沈黙させてから戦闘を始めよう

VS. | C・ビショップ／ワーカー(三連投石機)

南西に出現する対魔法師団は、C・ビショップの集団だ。魔法やファイアーボールに対して反射能力を持つため、ドラゴンを使うのはリスクが高い。白兵戦で戦うべきだろう。また、配置されるターゲットは、その多くが投石機の射程内にいる。C・ビショップに囲まれているときに投石機で攻撃されては回避するのが難しいので、ターゲットとの交戦に入る前にドラゴンで投石機付近まで突っ込み、先に投石機を操作しているワーカーを倒してしまおう。


←ここにアーチャーはいない。攻撃さえしなければ安心だ。

Point A ジャンプ斬りやダッシュ突きで転ばせてから攻撃

VS. | B・クィーン／S・ポーン／アーチャー

ターゲットのB・クィーンは攻撃の振りが早く、攻撃力も高い。S・ポーンなどと一緒に戦うと、防御するタイミングが掴みにくいので、邪魔してきそうな周囲の敵は、先に一掃しておこう。また、岩山の麓は坂になっており、高低差があるため戦いづらい。攻撃を外して反撃を受けたりしないよう、まずはダッシュ突きなどで敵をダウンさせ、反撃されない状態を作ってから攻撃してこう。


←少数だがアーチャーがいる場所もある。最優先で倒そう。

Point B ナイトに対して有効な武器を知っておく

VS. | B・ナイト／アーチャー

ナイトの攻撃は、基本的に遠距離からの突進である。また、こちらから近づいた場合は、後方に下がり、間合いを取ろうとするため、攻撃範囲の狭い武器だと空振りやすいのだ。戦うときは、リーチが長く、なるべく攻撃力の高い武器を装備するようにしよう。

この場面では、まわりにいるアーチャーから先に倒した方がいいだろう。その際、アーチャーの動きに気を取られてナイトの突進を受けないよう、レーダーを気にしつつ戦うようにしたい。


←ナイトの突進は、スライドか防御で防ごう。

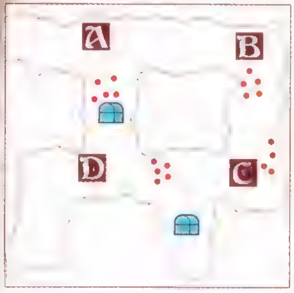
地上戦

第7節

怨念渦巻く戦場を生き残れ!!

帝国兵の遺体が蘇り、襲いかかる。この悪夢のような戦いを終わらせるため、悪霊たちを討ち滅ぼさねばならない。

Act 1 生き残った帝国の残党を一掃しろ!



【クリア条件】

ターゲット(S・ポーン、C・ポーン、S・キング)の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
C・ポーン	P.177
S・キング	P.179
アーチャー	P.180

【宝箱&シャドウ】

スフィア(大)

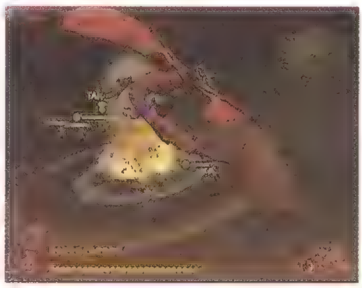
Basic Tactics 基本戦術 四方に散った兵士たちを順次撃破

このミッションでは、四方に散った敵を倒すと、その場所の近くにターゲットとなるアンデッド・ナイトが出現するようになる。マップの四隅以外に配置されている敵は、アーチャーのみ。ドラゴンで移動する際は、撃ち落とされないよう気をつけよう。

Point A ドラゴンブレスで焼き尽くせ

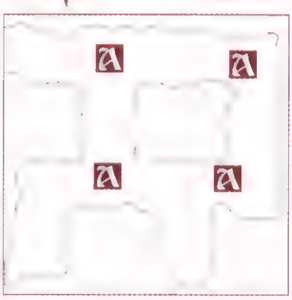
VS. S・ポーン

ミッションのスタート地点から、もっとも近い場所にいるターゲットたちの集団。ここは、S・ポーンのみで構成されており、地上戦で戦っても特に苦戦はしないだろう。だが、速やかに終わらせたいなら、ドラゴンに乗って戦おう。対空攻撃を持つ敵がいないので、ダメージを受けずにストレスなく全滅させることができる。



←ターゲット以外は倒さず、回復用に残しておくと安心だ。

Act 2 悪霊となって蘇った帝国兵士を土に帰せ!



【クリア条件】

ターゲット撃破後に出現する、アンデッド・ナイトの全滅

【出現する敵】

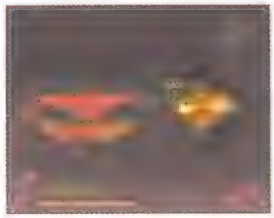
アンデッド・ナイト	P.180

【宝箱&シャドウ】

Point B 対魔法兵がいるが、ドラゴンとの連係は十分可能だ

VS. C・ポーン／S・ポーン

ここで出現する敵部隊の構成は、ターゲットのC・ポーン1体とS・ポーン3体の組み合わせだ。魔法反射能力を持つC・ポーンを含んだ編成だが、ほかはSポーンばかりなので、反射されるのを覚悟してファイアーボールを撃ち込んでいこう。S・ポーンなら1、2発で倒すことができるし、反射攻撃は、弾の着弾とともにスライドすれば、かわすことができる。S・ポーンを一掃したら、白兵戦へと移ろう。



←攻撃の際は魔力反射を予測して、回避を同時に行うよう、心がけよう

Point C 回復用のザコをなるべく残しておこう

VS. B・キング S・ポーン

配置された敵の編成は、S・ポーンのみの部隊にB・キング2体の部隊の混成となっている。対空攻撃は持っていないので、ドラゴンに乗ってのファイアーボールも有効だ。また、B・キングは手強いものの数は少なく、まわりはS・ポーンのみ。ターゲットのみをピンポイントで倒し、ほかの敵は、今後の厳しい戦いでダメージを受けたときの回復用に残しておくことをお勧めする。

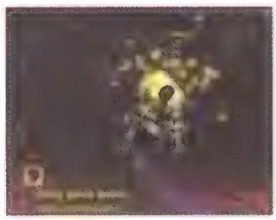


←ファイアーボールで、ターゲットの敵のみをピンポイント攻撃だ

Point D 魔法もドラゴンも使いづらい。フィニッシュブローを活用しよう

VS. C・ポーン

マップ南西に配置された敵集団の編成は、すべて魔力反射能力を持つC・ポーンだ。従って、ドラゴンのファイアーボールで一掃というわけにはいかない。ここではカイムの物理攻撃で戦っていこう。C.ポーンはそれほど強い相手とは言えないが、数も多く、機敏なフットワークを持つ。ダッシュ突きやフィニッシュブローを使い、敵を弾き飛ばしながら、まわりを取り囲まれないように戦っていこう。



←相手はポーンなので、「ダッシュ突き」などを使用するといいだろう

BasicTactics 基本戦術

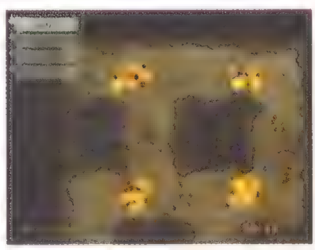
リーダーだけを1体ずつ倒していこう

四方に配置されたターゲットを倒すとその近くにアンデッド・ナイトが現れるようになる。この敵は非常に手強いので、全員を相手にしようとはせず、ターゲットに目標を絞って倒していこう。

Point A 地形もうまく利用して安全に仕留める

VS. アンデッド・ナイト

邪悪な力で蘇った帝国兵「アンデッド・ナイト」は、なかなかの強敵だ。安全に倒すなら、斧・ハンマー系武器を使用して弾き飛ばし、反撃させなければよい。また、クレーターを壁代わりにして戦えば、より簡単に倒すことができる。



↑アンデッド・ナイトは、四方の集団の近く、計4カ所に現れる。

空中戦 MISSION

第8節 空の怪物どもを葬り、空中要塞を目指せ！

上空は、モンスターによって埋め尽くされた。封印解除の予兆が続いている今、一刻も早くこれらを突破し、女神が捕らわれている空中要塞へと向かわなければならない。

Sky Act 帝国に作られし悪しき目玉を全滅させ、空中要塞へ向かえ。

出現する敵は、こうもり、ビホルダー、毒性ビホルダーの3種類。最初が毒性ビホルダー。次にビホルダーと毒性ビホルダー。その次にこうもり。そして、こうもりと毒性ビホルダーが出て、最後が、こうもりとビホルダーと毒性ビホルダーとなる。

▼青き丘陵上空周辺



【クリア条件】

モンスターの全滅

【出現する敵】

こうもり	P.186
ビホルダー	P.187
毒性ビホルダー	P.187

Basic Tactics 基本戦術
攻撃を確実にかわしきれ

頻繁に出現する巨大な目玉のモンスター「ビホルダー」や「毒性ビホルダー」の攻撃は、スピードが遅く、追尾性能が高いのが特徴だ。そのため、スライドのタイミングが早いと避けきれないことが多い。直前まで引きつけてからスライドするようにしよう。また、スライドで一度かわしても、もう一度別方向から襲われることがある。かわした後、ダッシュや急下降などを行っておくと、回避成功率は高くなる。

Point A 素早く接近し、ビホルダーを一撃必殺で仕留める

VS.｜ビホルダー／毒性ビホルダー／こうもり



最初はまず、厄介なビホルダーと距離を取り、ロックオン攻撃でこうもりを全滅させる。そして、相手がビホルダー系だけになったら、常に加速状態で上下左右に動き、追尾弾を避けながら接近して、通常攻撃で確実に仕留めていこう。この戦闘では、ある程度の被弾は避けられないので、素早く敵の数を減らす戦い方をお勧めする。

竜騎士回顧録「第五章　破壊」

戦場は、もはや戦士の武勇を誇る場ではなかった。単眼の巨人、亡霊となってよみがえる兵士、そして竜騎士……。世界の終焉は確かに近づいてきていた。

[illegible]力の決戦。世界はどうなってしまうのだろうか

Story

そして決戦の幕は上がった！

ついに開始された、連合と帝国の総力戦。もちろん、連合軍の中には、竜騎士カイムの姿がある。この戦いで帝国を根絶やしにするのだ！

だが、帝国にも切り札があった。人造の巨人・サイクロプスである。怯え、おののく連合兵士たち。だが、その時、天を赤いドラゴンが横切った。カイムとドラゴンは単眼の巨人に挑み、次々にこれを撃破していく。意気上がる連合軍。そして、戦局は次第に連合優勢へと傾いていった。

勝利に沸くカイムたち。だが……

連合軍の勝利は、もはや目前だった。連合の兵士たちは次々と喜びの声を上げ、互いを讃え合う。だが……。

それは突然の出来事だった。天から降り注いだいくつもの巨大な光の塊が、一瞬にして地表を焼き尽くしたのだ。あとに残ったのは、まさに地獄絵図と化した戦場……。神官長ヴェルドレは、この世の終わりかと嘆き取り乱し、また、兵士たちの死体は怨霊となって敵を求めさまよい始める。

一体、世界に何が起ころうとしているのだろうか。果たして「天使の教会」とはなんなのか。そして、フリアエはまだ無事でいるのだろうか。いくつもの疑問の答えを求め、カイムはフリアエが囚われているという帝国空中要塞へと飛び立った。

第1節
第2節
第3節
第4節
第5節
第6節
第7節
第8節

Pick Up

EVENT

旧臣に託されし名刀

この第6節では、ロングソード「信義」が手に入る。宝箱を出現させる方法は、最初の出現位置から見て真上にいる兵士に2回話しかけること。この剣はトータルバランスのいい優れた武器なので、取り逃さないようにしよう。



←最初は会話イベントだが、ヴェルドレに話しかけるとストーリーイベントに移行する。

MISSION

「恐ろしい光景だ……何がしたいのだ、奴らは……？」

もともと人間の考えは理解できないと言っていたドラゴン。だが、今回ばかりは本気で人間の愚かさとその狂気に戦慄を覚えたようだ。帝国は本当に世界を滅ぼすつもりなのか？　そしてそれはなぜなのか？　謎は深まる一方だ。



←「ここは……地獄だ……」とヴェルドレが嘆く原因となったアンデッドの兵士たち。



第六章

宿敵

親友は宿敵となって牙を剥き、
そして、
女神には死の刃が迫る……。

空中要塞が舞台となる第6章では、
ついに最終封印が破壊され、
世界は黄昏へと向かっていくことになる。
また、宿敵ブラックドラゴンとの対決も行われる。

Drag on Dragoon

第六章の流れ

第1節[愛の紙魚] EVENT

空中要塞でフリアエに対面したイウヴァルト。フリアエを守るために力を欲した彼は、今、望んだ力を手に入れていた。しかし、すでにその目は常軌を逸し、目の前にいる最愛の女性が誰なのかさえ、彼にはわからない。

第2節[黒きドラゴン] MISSION

帝国の手先となったイウヴァルトが空中要塞から出撃する。かつての親友と相対したカイムは、要塞への突入路を探すため、ブラックドラゴンの撃退に臨む。

➡P.124

第3節[定め] MISSION

ブラックドラゴンを追って飛翔したレッドドラゴンは、ついに空中要塞に接近することに成功。内部への突破口を探し始めるが、敵は次々に襲いかかってくる。

➡P.126

第4節[汚れた祈り] MISSION

ドラゴンの助力によって、要塞内部への潜入に成功したカイムは、フリアエを救出するため、敵の堅固な守りを突破しながら要塞深部を目指す。

➡P.128

第5節[声にならない] EVENT

要塞内を突破したカイムは、ついに要塞深部の祭壇へと辿り着いた。しかし、時すでに遅く、最愛の妹の胸には一本の短剣が突き立てられていた。その場に崩れ落ちるカイム。ドラゴンは彼を叱咤し、要塞からの脱出を促した。

Battle Field 第六章　マップ解説

■空中要塞　上空①
黒竜との最初の戦いの場

ブラックドラゴンとの決戦を行う空中マップで、空中要塞の真下に当たる。上方には、巨大な要塞の下部が見えているが、そこは、ドラゴンの翼をもってしてもたどり着けないほどの高度に位置している。



使用ミッション 第2節 P.124

■空中要塞　上空②
砲台と複雑な構造に守られた要塞外部

空中要塞外縁から内部にかけてのマップ。要塞は、貝のような形状をしており、上部と下部に分かれている。その間には、内部に進入できる空間があるが、侵入者を阻む迷路になっており、多数の砲台が設置されている。

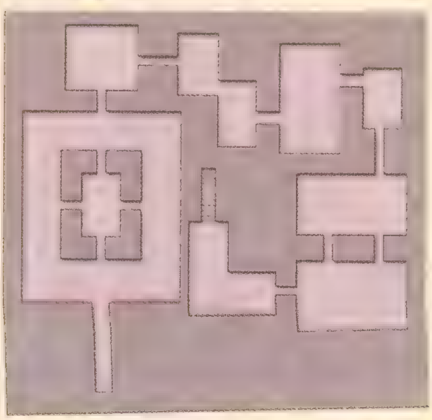


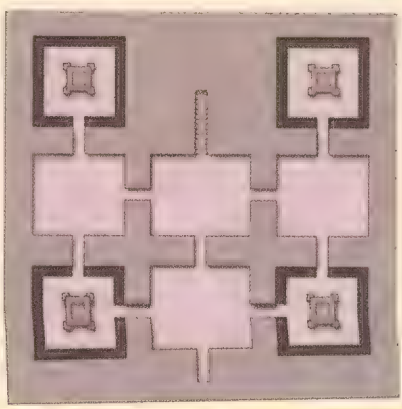
使用ミッション 第3節 P.126

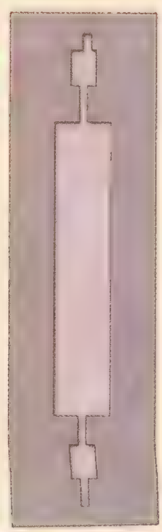
■空中要塞　内部
3層に分かれた巨大な要塞内マップ

要塞内部のマップ。1階は、全体を帝国の精鋭が固め、2階には結界装置を設置。そして3階には、封印破壊のための祭壇が奉られている。

使用ミッション 第4節 P.128







空中戦 MISSION

第2節 黒きドラゴンを迎え撃て!

カイムを迎え撃つべく空中要塞から姿を現したのは、裏切りの親友イウヴァルトが駆るブラックドラゴンだった。ここでかつての敗北を返上し、フリアエを取り戻すのだ。

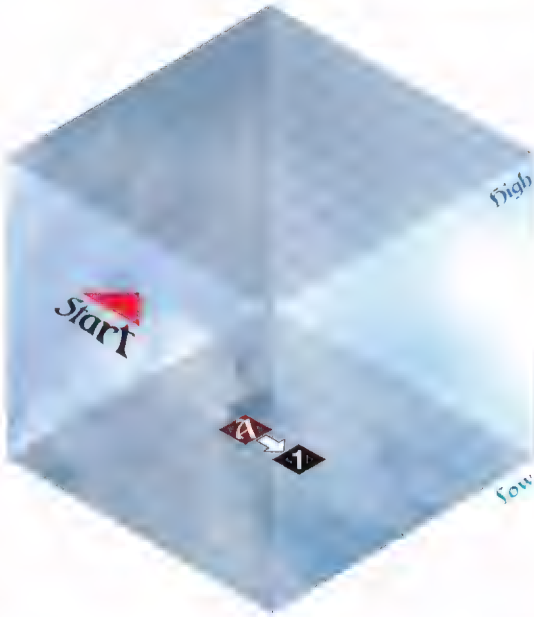
Sky Act イウヴァルトが出陣した。決着をつけて活路を見出せ!

この節で行われるのは、ブラックドラゴンとのボス戦闘のみで、それ以外の敵は出現しない。画面左に表示される黄色いゲージが、ブラックドラゴンのHPを表すものとなっている。



←この戦闘で使われるマップは特殊なタイプで、一定の高さより下降することができなくなっている。

▼空中要塞周辺



【クリア条件】

ブラックドラゴンの撃破

【出現する敵】

ブラックドラゴン—— P.189

Basic Tactics 基本戦術 攻撃を回避し続けることが勝利への道

ブラックドラゴンは、2種類のブレスで激しい攻撃を行ってくる上、こちらの攻撃は、ロックオン攻撃でさえ、連続スライドのような動きにより、かなりの高確率で回避されてしまう。そのため、この戦闘は、相手のHPをロックオン攻撃などで少しずつ削っていきながら、その間の敵の激しい攻撃をかわし続ける、というものになる。つまり、わずかなダメージが相手に蓄積されていく間、こちらも敵の攻撃をうまく回避し続けないと、勝利することは難しいのだ。常に加速しながら上下左右へ動き続け、その中に的確なスライドを織り交ぜていこう。そうして、敵のHPを7割奪えば、こちらの勝利となる。



←画面外からのブレス攻撃も多いため、ブレスはレーダーの監視下に置くのが理想。移動中は終始スライドを使うのも手だ。

Point A

敵の動きを追尾して攻防に活かす

VS. ブラックドラゴン

気の抜けない戦闘となる、対ブラックドラゴン戦だが、攻撃と防御を兼ねた有効な戦い方がある。常に加速状態を保ったまま、R2ボタンでブラックドラゴンの動きをトレースしていくのだ。相手の動きは、かなり複雑で立体的。R2ボタンを押していることで、こちらもそれに近い動きを自動的に行うことになり、敵弾を回避する確率が高まるわけだ。もちろん、その間も、視点の調整や、上下動とスライドによる回避行動は常に行っていく必要があり、かなり忙しい操作が必要だ。また、回避行動で特に留意しておきたいのが、こちらがロックオン攻撃を行った時。ほぼ同時に反撃が返ってくるので、攻撃直後は、なるべく複雑な回避運動を行い、相手にだけダメージが蓄積されるようにしていこう。



⬅近距離で相手を正面に捉えることができたら、すかさずファイアーボールを撃ち込んでいこう。



⬅レッドドラゴンの魔法攻撃と同様のタイプの追尾弾をかなりの頻度で発動する。急旋回を使うと回避しやすい。

Battle 指南

空中戦に出現する強敵を倒せ!!

空中戦に登場する敵の中には、ブラックドラゴンと同様に、画面の左側にHPゲージが現れるタイプがいくつか存在する。これは、いわゆるボスキャラクター的な存在で、ストーリー的にも重要な意味を持った強敵である場合が多い。

まず、最初に登場するのが空中兵器（特大）（➡P.189）。これだけが、空中戦ボスの中では例外的で、重要なキャラクターというわけでもなく、初期状態のドラゴンでも楽に倒すことができる。

次が、このページで扱っているブラックドラゴンは、第六章第2節、第七章第4節と、2回も登場してくる。対抗するためには、ドラゴンの攻撃力70～90は欲しいところ。

3番目が、レッドドラゴンも怖れる伝説の竜、エンシェント・ドラゴン（➡P.189）。様々な特殊能力を持った嫌な相手だ。ドラゴンの攻撃力を120～140くらいまで上げてから挑みたい。

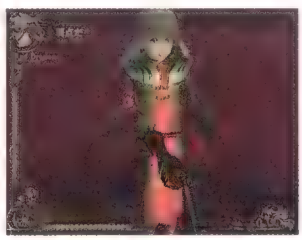
4番目が、天使の教会の司教マナ（➡P.189）。見た目も怖いが、能力の方はさらに怖い。攻撃力はどれ程あっても安心できないが、やはり140以上は欲しい。



⬆第一章第7節に登場する、飛行船タイプの上空中兵器（特大）。空中兵器（大）と同じ感覚で攻めていける。



⬆第八章第2節に登場する、エンシェント・ドラゴン。周囲のビットが非常に鬱陶しい存在だ。



⬆第八章第7節に登場する、最終ボス・巨大化したマナ。この最後の難関を切り抜けることができるか？

空中戦 MISSION

第3節 忌まわしき空中要塞に突入せよ！

上昇気流に乗り、空中要塞の高度に達したカイムとドラゴン。一刻も早く内部へ突入し、女神を助け出さねばならない。だが、要塞はドラゴンと無数の砲台により守られていた。

Sky Act 空中要塞の砲台を破壊し、進入路を切り開け！

ここでは、空中要塞を守る部隊と戦うことになる。敵のタイプは2種類で、ノーマルドラゴンより強力なドラゴンリーダーと多数の砲台がおり、前者は空中要塞の外、後者は内部に配置されている。砲台は外見の違うものが2種類あるが、性能はまったく同じだ。特に強敵でもないので、破壊しながら要塞中央へ向かおう。



➡空中要塞内部は多くの壁で仕切られており、さながら迷路のようになっている。中枢への入口を探し出そう。

BasicTactics 基本戦術

最短コースで中枢部へ急げ！

このミッションのクリア条件は、要塞中枢部に配置された砲台の破壊となる。そのため、空中要塞周辺を飛んでいるドラゴンリーダーや、中枢にたどり着くまでに配置されている砲台などは、実は倒す必要がないのだ。特に、ドラゴンリーダーの集団はかなり強力で、無傷で倒せる可能性は低い。ドラゴンのレベルを上げたいなどの理由が無ければ、無視して中枢部へと向かった方が得策だろう。

中枢部は、上下に長細い空間となっており、そこには多数の砲台が設置されている。かなり立体的で複雑な構造となっているため、砲台を見つけにくく、また、見つけてもすぐには攻撃しづらい難所だ。

▼空中要塞付近



※黒い部分は空中要塞入口

【クリア条件】

要塞中枢部砲台の全滅

【出現する敵】

ドラゴンリーダー	P.188
砲台	P.188

Drag on Dragoon

Point A 迷路を探索するつもりで、進んでいこう

VS. 砲台

中枢部を除くと、空中要塞内部にある砲台の数は全部で24基。ミッションクリアには関係しないが、MPを溜めるためや、ドラゴンの経験値のためなら、おあつらえ向きの相手だ。というのも、この砲台が撃ってくる弾はスピードが非常に遅く、また、弾を撃ってくる頻度自体が少ないので、簡単に倒せるのだ。ただ、入り組んだ壁の中に点在しているため、なかなか見つけにくい。レーダーと、ロックオンサイトの反応を頼りに、宝探しでもするつもりで探してみよう。



⬆空中要塞内の移動は、床を這うようにして、ゆっくり進もう。

Point B 下から順に壊していくのが効率的

VS. 砲台

中枢部に配置されている砲台は全部で19基。それぞれ、中央の柱か、壁の内側に張り出したテラスのような部分に、1～2基ずつ置かれている。これらを破壊する際は、下の方に設置された砲台から壊していくのがポイントだ。砲台は、下方向にはほとんど攻撃できないので、下にあるものから狙っていけば、一度に飛んでくる砲弾の数をかなり抑えることができる。逆に、最初から高い場所を飛んでいると、その位置より低い所に設置された砲台すべてから狙われてしまうのだ。



⬆[illegible]攻撃を使えば、全体の3分の2くらいは破壊できる。

空中要塞内部&中枢マップ



⬆砲台からの攻撃は弾のスピードが遅く、また、周囲は意外に開けているので、要塞内はそれほど怖い場所ではない。中枢へ行くにも、基本的に中央方向にさえ進んでいけば、すぐに入口を発見することができるはずだ。

※▲は砲台の位置を表す。



⬆狭い上に、張り出している部分なども多く、かなりこちらの行動を阻害される中枢部。反転などをうまく使って、砲台に攻撃を当てていこう。

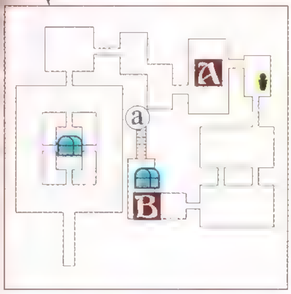
地上戦

第4節

一刻も早くフリアエを救い出せ！

空中要塞に突入したカイムは、フリアエの姿を求めて要塞内部を駆け抜ける。手遅れになる前に祭壇へ急ぐのだ。

Act1 フリアエの危機は刻々と迫っている。女神の元へ急げ！



【クリア条件】

2階へ続く階段への到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
B・ポーン	P.177
C・キング	P.179
エンパイア・ガード	P.180
C・シールド	P.179

【宝箱&シャドウ】

- スフィア（大）
- ポーン系

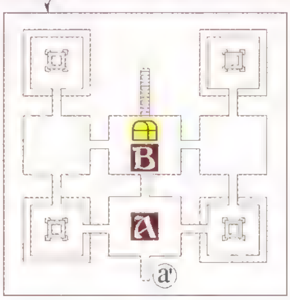
出現条件 初期配備。近づくと出現する

貴重な時間を有効に使う

Battle指南

このミッションは制限時間が20分（Act2含む）。しかも、C・キングや護衛部隊の隊長「エンパイア・ガード」といった強敵も配置されており、厳しい戦いとなる。斧やハンマー、フィニッシュブローでコースを確保、ジャンプやスライドなども活用しつつ、階段へ急ごう。

Act2 結界がカイムの行く手を阻む。制御する操作兵を倒し、結界を解け！



【クリア条件】

結界を解き、3階へと続く階段に到達（制限時間：Act1から20分）

【出現する敵】

S・ポーン	P.177
C・キング	P.179
エンパイア・ガード	P.180
司祭	P.181
ワーカー	P.183

【宝箱&シャドウ】

- 焔の簧

出現条件 2階のワーカー（結界装置）を全滅させる

操作兵を倒すのが最優先

Battle指南

2階は、1階ほど敵の数は多くない。だが、必ず通る場所に司祭が配置されており、これが厄介だ。ダッシュ突きで邪魔なポーンを弾き飛ばし、連続スライドで魔法をかわしながら司祭のいる部屋を素早く抜けたい。とにかくターゲットである操作兵を最優先で倒すのだ。

Point A スライドを駆使して激しい攻撃をかわす

VS.｜C・キング／S・ポーン

1階は、途中から配置に加わってくるC・キングがくせ者。反応が速い上にリーチが長く、攻撃を受けるとカイムは弾き飛ばされてしまう。C・キングにはなるべく近づかないことが基本だが、あえて一旦動きを止めて相手の攻撃を誘い、そこをスライドでかわすという手もある。ただ、スライドで転がった先に別の集団がいると、無防備なところを集中攻撃され、かえってひどいダメージを受ける。タイミングやまわりの状況を考えて使っていこう。



➡「スライド→少し前進」の繰り返しも有効な回避動作だ。

Point B 倒すのではなく、逃げるための攻撃を行う

VS.｜エンパイア・ガード／C・キング

2階への階段に近づくと、C・キングより手強いエンパイア・ガードも現れる。こうなると、回避に専念するより、むしろ攻めることで活路を開いた方がいい。例えば、攻撃範囲が広く、相手を弾き飛ばせる「亡国の礎」などは、かなり有効な武器といえる。また、もし「白鑞の剣」を取得していたら、このミッションで是非使ってみてほしい。この武器の透明化魔法を使えば、一定時間攻撃を受けることなく、最短距離を気兼ねなく走って行くことができるのだ。



➡「白鑞の剣」は、是非ともここまでに手に入れておこう。

Point A 敵を誘導しつつ、素早く制御室へ

VS.｜司祭／S・ポーン

2階で鬼門となる敵は、なんといっても司祭だ。しかも、周囲にはポーンがいるため、なかなか司祭に近寄れない。そのため、ここは無理に倒しにはいかず、敵の隙間を縫うようにダッシュしたり、ポーンや司祭の攻撃を引きつけてから、スライドやダッシュで素早く離脱するといった方法で切り抜け、すぐに制御室へ入ってしまおう。また、「白鑞の剣」がある場合は、透明化した時に司祭を倒しておくと、その後の移動が随分楽になる。



➡幸いにして、敵の密度は高くない。走り抜けよう。

Point B フィニッシュブローや魔法で薙ぎ倒していこう

VS.｜司祭／S・ポーン／エンパイア・ガード

すべての操作兵を倒すと、2 階への下り階段がある部屋に、鍵の入った宝箱が出現する。周囲の敵をハンマーなどで薙ぎ倒して、その隙に鍵を取り、3階への階段がある隣の部屋へと素早く移ろう。この部屋には宝箱と一緒にエンパイア・ガードが出現するが、これを倒すのはかなり骨が折れる。無理して倒すよりは、フィニッシュブローで転ばせたり、あるいはジャンプでうまく飛び越えるなどして、すぐに3階に上がってしまった方がいいだろう。



➡鍵を取る時は司祭に注意。魔法弾をガードしよう。

竜騎士回顧録 ［第六章　宿敵］

愛ゆえに手にした暗黒の力。愛ゆえに背いた古き友情。イウヴァルト……。
愛ゆえに狂った悲しき男は、己の内なる歪みに気づくことはない。

フリアエの命は失われた。世界とカイムに再び光は射すのだろうか

Story

第1節

愛に狂いし親友との戦い

空中要塞内部では、イウヴァルトが1人、意気を上げる。彼は、カイムとレッドドラゴンの迎撃をマナに誓い、また、変わらぬ愛をフリアエに誓う。しかし、彼を蝕み、支配する狂気の力は、すでに彼の心からフリアエの名すら奪い取っていた。

第2節

そして、空中要塞への侵入を試みようとするカイムに、再び戦いを挑むイウヴァルト。だが、カイムの怒りはブラックドラゴンの力を凌駕し、イウヴァルトを退ける。

第3節

しかし、時すでに遅く……

ブラックドラゴンが使った気流をたどり、カイムたちは空中要塞到達に成功する。立ち塞がる帝国のドラゴンを屠り、要塞を守る砲台を破壊して突き進むレッドドラゴン。もう時間が無かった。要塞内に乗り込んだカイムは、群がる帝国兵を薙ぎ倒しながらフリアエを求め走る。

第4節

「女神を……感じるぞ」

ドラゴンもフリアエの気配を掴んでいた。だが、カイムの前には、あまりにも多い帝国兵の姿が。

「女神の“声”が……弱い。弱いぞ」

女神の危機を告げるドラゴン。カイムは剣を振るい、血風を巻いて“声”の元へと走る。そして——。

第5節

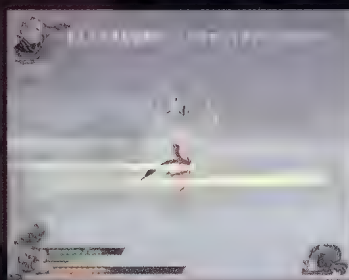
そして、そこでカイムが見たのは、胸に刃を突き立てられ、物言わぬ屍となり果てた女神……妹の姿だった。

Pick Up

MISSION

「奴らはもう人間ではない。狂った機械だ」

赤い光を瞳に宿らせ、ひたすら帝国のために戦う者たちを「狂った機械」と評するドラゴン。果たして帝国に、いつ、何が起きたのか。天使の教会とは一体何なのか……。その問いに答えてくれる者は、果たしているのだろうか。

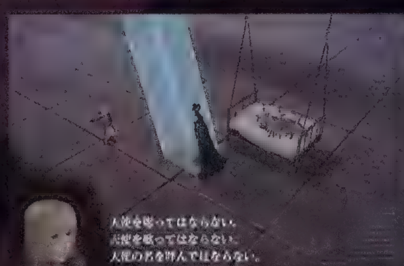


←「どうやって浮いているのだ？」と、ヴェルドレと同じ疑問が浮かぶ。これも神の力なのか？

EVENT

解かれた最終封印

フリアエが死に、最後の封印は解かれてしまった。しかし、「世界の封印」とは、そもそも何なのだろうか？　誰が何のため施したものなのだろうか？　まだ、この世界に謎は多い。



←マナの存在も大きな謎だ。彼女はどうやって天使の教会の司教となったのだろうか？

第七章

悲劇

女神の血流がれ、
混沌とする世界の中で
イウヴァルトがみつめる先には

物語も佳境を向かえた第七章。
節の数は4つと少ないが、
ブラックドラゴンとの再戦など、
物語の終結に向けた重要な要素が配されている。

第七章の流れ

第1節[赤い葬送] MOVIE

空中要塞の祭壇に戻ったイウヴァルトは、胸を短剣で貫かれたフリアエの遺体と対面。それがきっかけとなって、洗脳から解き放たれる。悲嘆に暮れるイウヴァルトを前に、マナは無邪気に微笑み続ける……。

第2節[彼女のために] EVENT

正気に戻ったイウヴァルトは、自分の心に問いかける。自分は何のために力を手に入れたのか、誰のための幸せを手に入れたかったのか……。そして、己の過ちに気づいた彼は、冷たくなったフリアエを抱いて、空中要塞を後にする。

第3節[決意] MOVIE

ブラックドラゴンに跨り、空中要塞を飛び発ったイウヴァルト。その胸には、彼の最愛の人、フリアエの遺体が抱かれていた。彼の歪んだ愛は神の奇跡を願い、フリアエを復活させるために「再生の卵」を求める。

第4節[哀しみの空] MISSION

「再生の卵」によってフリアエの復活を果たそうと考えるイウヴァルト。しかし、カイムはそれを許さない……。2人は再び悲しい戦いを開始する。

➡P.132

Branch Off シナリオ分岐

イウヴァルトの行方――第7節

第七章の最後でいずこかに飛び去ってしまうイウヴァルトとブラックドラゴン。だが、その結末は、第八章でも明かされることはない。果たして、本当にフリアエを復活させることはできるのか？　イウヴァルトはその愛を成就させることができるのか？　そして、「再生の卵」とは一体何なのか――？　もし、飛び去ったイウヴァルトの後を追うことができれば、こうした疑問を晴らすことができるのかもしれない。あなたは、そんな物語を見つけることができるだろうか。





空中戦 MISSION

第4節
狂気に憑かれたイウヴァルトを止めろ

フリアエ復活を信じ、「再生の卵」へと向かおうとするイウヴァルト。だが、「天使の教会」が生み出したものに希望などあるはずがない。イウヴァルトを止めろ！

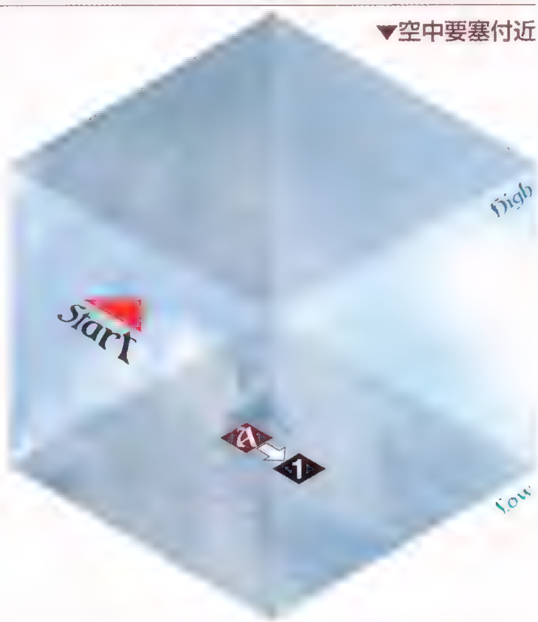
Sky Act フリアエの遺体を抱くイウヴァルト……。最後の決着をつけろ！

このミッションは、第六章2節に続き、イウヴァルトの駆るブラックドラゴンとの一騎打ちを行うこととなる。戦場となるのは空中要塞の真下で、下方に地上は見えず、雲の海が広がっている。



⬅ブラックドラゴンの能力や、基本的な行動パターンについては、第六章第2節のときとまったく同じだ。

▼空中要塞付近



Basic Tactics 基本戦術
回避を重視して長期戦をしのぐ

敵は、前回と同様に激しい攻撃をしてくる上、こちらの攻撃をスライドのような動きでよけてしまう点も変わっていない。やはり長期戦となるのは必至だろう。ダッシュ、スライドなどで重点的に回避を行いつつ、多重ロックオンからの攻撃で相手のHPを少しずつ削っていくというのが基本だ。

【クリア条件】

ブラックドラゴンの撃破

【出現する敵】

ブラックドラゴン―― P.189

Point A 徹底した高速旋回で攻撃を回避

VS. | ブラックドラゴン

第6章と同じ条件での再戦。しかも、今度はブラックドラゴンのHPを8割以上減らさなければならない。だが、基本的に戦い方はまったく同じ。戦術を変える必要はない。ただ、正攻法ではなかなか難しいという人には、次のような方法もある。それは、ひたすら高速旋回しながら、カーソルを敵の高さに合わせ、通り過ぎざまにロックオンして攻撃するというもの。こちらの動きとしては、ただ旋回を続けているだけなのだが、意外にもかなりの割合で敵の攻撃を回避できるのだ。



⬆近距離からファイアーボールを撃ち込むと、比較的高い確率で命中する。

Drag on Dragoon

竜騎士回顧録 ［第七章 悲劇］

それは運命だったのか。それとも、取り返しのつかない間違いなのか。女神は死に、
封印は解け、そして、竜騎士は戦い続ける。目指す場所もわからないまま……。

Story

マナの笑いと狂い出す世界

第1節

　封印破壊の儀式は完了した。女神フリアエの命は、世界の封印とともに消え失せ、その傍らでは、天使の教会の司教・マナが、無邪気に笑い、踊っている。

　そんな中、切迫した様子で駆け込んできたのは、イウヴァルトだった。物言わぬフリアエの姿が映った瞳から、狂気の赤い光が消えていく。
「フリアエをどうしたっ!?」

第2節

　遺体を目にしても、起きたことを信じ切れないでいるイウヴァルト。
「封印は解けた。もういらない」

　冷たく、そして無邪気に言い放ったマナは、イウヴァルトの体を、その「力」ではねのける。

イウヴァルトが出した結論

　フリアエの遺体を抱き、ブラックドラゴンに乗って空中要塞を飛び出すイウヴァルト。その胸中には、深い悲しみと苦悩、そして後悔があった。フリアエを殺したのは自分なのではないか……その想いは、彼を再び歪んだ方向へと導く。「再生の卵」なら、きっとフリアエを蘇らせることができるはず……。

第3節

　だが、そんなイウヴァルトの想いも、カイムには通じない。フリアエを死に追いやった天使の教会が奉じる「再生の卵」に、どんな希望があるというのか。

　2人の、3度目の戦いが始まった。

第4節

Pick Up

EVENT

イウヴァルトを縛る重い十字架

　一時でも天使の教会に与してしまった事実は、イウヴァルトを激しく苛み、それがやがて、「再生の卵」によるフリアエの復活という考えを生み出す。だが、果たして「再生の卵」に、そんな力があるのだろうか？



←苦しむイウヴァルトを嘲笑うかのようなマナ。無邪気なのか、それとも狂っているのか……。

MISSION

「所詮、貴様の炎などそんなものだ。身の程を知れ！」

　これまでのレッドドラゴンの言動などを見ていると、ドラゴンにも「格」のようなものがあるらしい。最初からある程度決まっているものなのか、それとも、生きてきた時間や戦いの経験によって身に付いていくものなのだろうか。

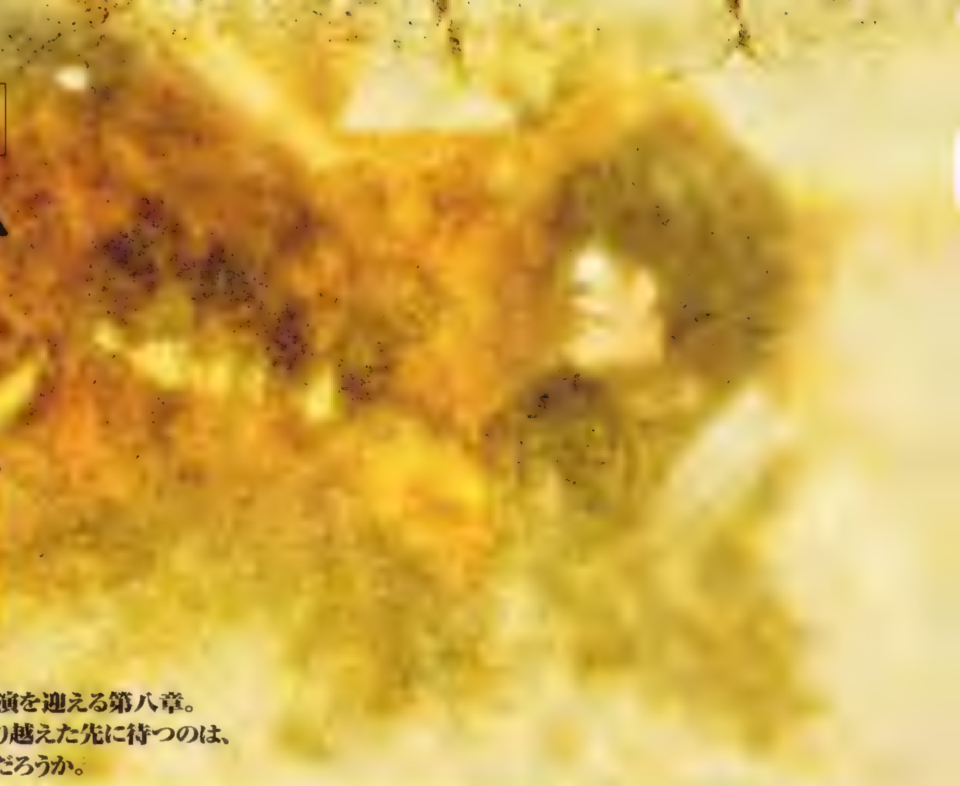


←ブラックドラゴンにレッドドラゴンのような人格が備わっているのか、非常に気になる。

第八章

封印

死と怨念に満ちた地で、
竜騎士は「神の力」に挑む。
混沌を再び封印するために



ついに、ひとつの物語が終演を迎える第八章。いくつもの厳しい戦闘を乗り越えた先に待つのは、一体、どんなフィナーレなのだろうか。

第八章の流れ

第1節[人ならざるもの]
MISSION

カイムたちは、司教マナのいる帝都にやってきた。しかし、その上空には多数のモンスターがひしめき、一行を襲う。

➡P.136

第2節[伝説への挑戦]
MISSION

帝都上空にエンシェント・ドラゴンが現れた。カイムは、怯えるレッドドラゴンをなだめ、伝説を打ち破るべく攻撃を始める。

➡P.137

第3節[旧き都]
MISSION

エンシェント・ドラゴンを破った2人に、もはや恐怖はなかった。行く手を遮るモンスターたちに、ドラゴンは咆吼を上げる。

➡P.138

第4節[悦びを知らず]
MISSION

帝都に降り立ったカイムは、マナのいる神殿を目指す。しかし、亡霊の巣窟となった帝都は、彼の進行を阻む。

➡P.140

第5節[静謐な棺]
MISSION

神殿にたどり着いたカイムは、司教マナを目前にして、彼女を守る亡霊たちと帝国の精鋭部隊に戦いを挑む。

➡P.142

第6節[あがき]
MOVIE

とうとうマナを追いつめた一行。カイムを制したヴェルドレは、少女に封印を施そうとする。しかし、少女は神の力によってそれを打ち破り、己が身を巨大化させていく。

第7節[墓場なき戦い]
MISSION

巨大化したマナは帝都上空に浮かび上がった。カイムとドラゴンは、神の力を得た少女に最後の戦いを挑んでいく。

➡P.144

第8節[業垢]
EVENT

カイムたちに倒されたことで神の力を失ったマナは、年相応のか弱い少女に戻る。彼女は自らが犯した罪の重さを悟り、人々の憎しみから逃れるため、自らの死を望むが……。

第9節[閉じた魂]
MOVIE

戦いが終わり、今また再生の時を迎えた世界は、新たな封印を必要としていた。かつてフリアエが、悲劇的な運命とともに受け入れたその役目についた者とは……。

Battle Field

第八章　マップ解説

■帝国都市　上空

魑魅魍魎が舞う帝都上空

帝国首都市街地の上空。眼下には、舗装された道が縦横に走る整然とした街並みが広がり、所々に見られる巨大な塔が、見る者に近代的な印象を与える。現在の帝都は、封印破壊の影響から黄昏の朱に染まり、上空には悪霊やモンスターが飛び交っている。また、何処からか「再生の卵」と呼ばれる巨大な球体が現れ、街のいたるところに転がっている。



使用ミッション　第1節 P.136　第2節 P.137　第3節 P.138　第7節 P.144

■帝国都市　破壊された都市

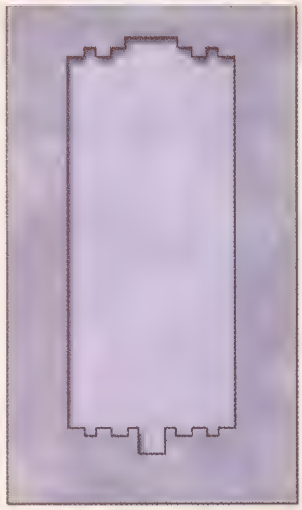
倒壊した建物が道を塞ぐ市街地

帝都の市街地を舞台とした地上マップ。かつては整然としていたであろう街並は、封印破壊の影響から、倒壊した建物が各所で道を塞いでおり、迷路のような入り組んだ構造となっている。行動する際は、行き止まりに入り込んだりしないよう、注意が必要だ。

使用ミッション　第4節 P.140

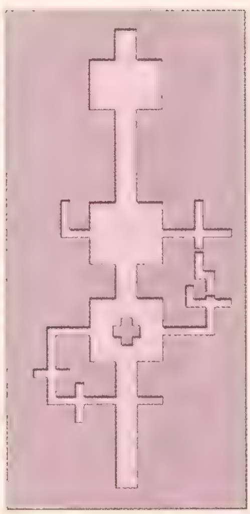
■帝国都市　帝都・祭壇

天使の教会信徒が集う都市の象徴



天使の教会の神殿内部。巨大な柱が立ち並び、神殿と呼ぶに相応しい荘厳さをもっているが、どこか禍々しさも感じさせる。奥には祭壇があり、多数の「再生の卵」が役目を果たす時を待っている。

使用ミッション　第5節 P.142



空中戦

第1節 帝都への突破口を作り出せ！

一連の凶事の根源である司教マナを討つため、帝都へとやってきたカイムたち。だが、市街上空に跋扈する悪霊たちが、彼らを素直に通そうとはしなかった。

Sky Act 帝都上空にはびこる悪霊どもを全滅させろ！

このミッションに出現する敵は5組。最初がガーゴイルとガーゴイルCubeとゴースト。次がスピリット6体。3番目がドラゴン2体とゴースト。4番目がこうもりとガーゴイルCube。最後がドラゴン3体とスピリット2体とゴーストとなっている。

▼帝国都市上空周辺



【クリア条件】

敵モンスターの全滅

【出現する敵】

ガーゴイル	P.186	ゴースト	P.188
ガーゴイルCube	P.186	スピリット	P.188
こうもり	P.186	ドラゴンリーダー	P.188

BasicTactics 基本戦術

あくまで基本に忠実に

第八章初めのステージとなるこの空中ミッションは、敵の数が多く激戦となる。ロックオンを多用して、素早く確実に敵を殲滅していこう。ただ、スピリットに関しては、ロックオンだと攻撃を当てることができない。動きがトリッキーで通常攻撃も当てづらいが、無理に動きを追いかけようとせず、相手が視界に入ってくるのを待ってファイヤーボールを放ち、倒すようにしよう。

Point A スピリット、ドラゴンから倒していこう

VS.｜スピリット／ドラゴンリーダー／ゴースト

縦一列に並んだ大量のゴーストと2体のスピリット、3体のドラゴンと戦う場面。数の多いゴーストから倒していきたいところだが、攻撃態勢に入るのを待たなければならないので、ドラゴン、スピリットをゴーストから引き離し、先に倒してしまおう。残ったゴーストは、近づき過ぎると上下の死角から攻撃を受けやすいので距離を取って戦いたい。



第2節

エンシェント・ドラゴンを打ち破れ！

伝説として語られる古のドラゴンの登場に、怯むレッドドラゴン。カイムは、相棒をなだめ、戦いに臨む。奴を倒さなければ、司教マナのもとへは辿り着けないのだ。

Sky Act 伝説のドラゴンもマナの手先に。紅蓮の炎で闇に葬れ！

帝都上空に現れたエンシェント・ドラゴンと戦う対ボス戦闘。エンシェント・ドラゴンは、多数のビットを従えており、ともに激しい攻撃を仕掛けてくる。ビットは倒さなくても、エンシェント・ドラゴンを倒せばミッションクリアとなる。

【クリア条件】

エンシェント・ドラゴンの撃破

【出現する敵】

エンシェント・ドラゴン—— P.189
ビット—————— P.189

BasicTactics 基本戦術

ドラゴン本体に攻撃を集中させる

エンシェント・ドラゴンのまわりには、多数のビットが飛んでいる。これは、いくら倒しても際限なく発生するので、エンシェント・ドラゴンに攻撃を集中させよう。ドラゴンは2種類の攻撃を持っている。魔法陣から巨大な光球を前方に撃ち出すものと、4条の炎のブレスを吐く攻撃だ。特に前者は光球が大きく、かわしづらい。ドラゴンの前方に青い光が現れたら、スライドを使うタイミングを計ろう。

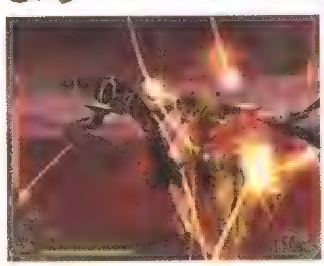
▼帝国都市上空周辺



Point A 相手の行動パターンを覚え、対処しよう

VS.｜エンシェント・ドラゴン

エンシェント・ドラゴンは、一定のダメージを受けるとビットが集まり、黒い球状に変化する。ここで、1発攻撃を当てるとビットが飛び散り、攻撃をしかけてくるようになる。ドラゴン自体は白い球状になって空中を漂い出し、攻撃を当てると再び黒い球状になる。これに攻撃を当てるとドラゴンの状態に戻り、ダメージを与えられるようになるのだ。



空中戦

MISSION

第3節

最後の決戦の場、帝都へ

エンシェント・ドラゴンという強敵を倒し、カイムとレッドドラゴンは深い絆で結ばれた。残る魔物どもを蹴散らせば、帝都市街へと降りることができるはずだ。

Sky Act 帝都上空の雑魚を灰にし、司教マナのいる帝都に降りろ！

ミッションが始まると遭遇するのがこうもりの群れだ。これを倒すとビホルダーとガーゴイルが現れ、続いて、ビホルダーとゴーストの大群、毒性ビホルダーが出現する。さらには、こうもり、ガーゴイル、ゴーストという編成の集団。そして、最後にゴースト、スペクター、スピリットという曲者揃いの混成部隊が出現してくる。



←多少、敵の位置に高低差があるポイントがあるので、次に倒すべき敵を見失わないよう、ターゲットを確認しよう。

▼帝国都市上空周辺



BasicTactics 基本戦術

ロックオンで効率よく倒せ

このミッションでは、敵の出現回数こそ多いものの、手強い組み合わせが少ない。基本的には、ロックオン攻撃を多用していくといいだろう。序盤に出現するこうもりは、耐久力が低く、ファイヤーボールよりも威力の劣るロックオン攻撃でも一撃で倒せる。スペクターやガーゴイルのように一撃で倒せないような敵を相手にする場合は、1体に重ねてロックし、手数を増やせば攻撃力を補うこともできるだろう。ロックオン攻撃は、敵を自動追尾してくれるので、すれ違いざまにロックしておけば、通り過ぎた後でも攻撃を当てることが可能だ。敵が多い場合は旋回しながらロックしていくといいだろう。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

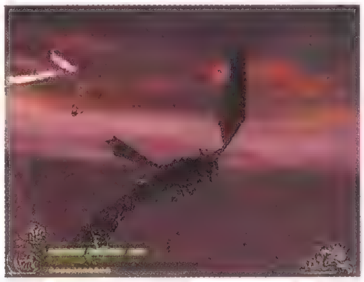
ガーゴイル	P.186	スピリット	P.188
スペクター	P.188	ビホルダー	P.187
ゴースト	P.188	毒性ビホルダー	P.187
		こうもり	P.186

Drag on Dragoon

Point A 多重ロックオンの追尾性を使用する

VS. | ビホルダー／毒性ビホルダー／ゴースト

この場面ではゴーストの数が多いが、攻撃してくるまでには多少の間がある。また、攻撃体勢に入らなければ、こちらの攻撃でダメージを与えることもできないので、先にビホルダーを倒してしまおう。この敵は、攻撃を当てると瞬間移動するため、連続して攻撃を当てることが難しい。そこで重要なのが、ロックオン攻撃だ。これならビホルダーが瞬間移動しても自動追尾してくれるので、動きを追いかけなくても複数の攻撃が当たってくれる。うまくやれば、1回の攻撃で倒すこともできるはずだ。ビホルダーを倒したら、落ち着いてゴーストを料理しよう。

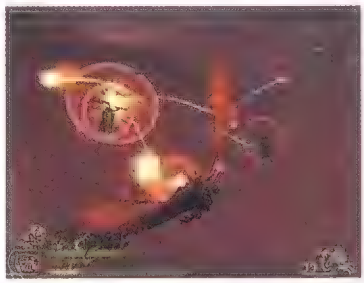


⬆ゴーストの中には、攻撃すると拡散するビームを放つ毒性ビホルダーが紛れている。これはなるべく後回しにしよう。

Point B ゴーストは、ヒット&アウェイで攻撃

VS. | ガーゴイル／ゴースト／こうもり

この集団は、ゴーストがやや高い位置に配置されているため、初めに攻撃目標となる敵は、ガーゴイルとこうもりになるだろう。あまり数が多くないので、多重ロックオンからの攻撃を繰り返すことで一掃できるはず。ゴーストのみになったら、一度離れて遠距離からロックオンし、ゴーストが攻撃体勢になったら攻撃を放つ。もし、すれ違うまでに攻撃体勢を取らない場合は、ロックしたまま通り過ぎたところで、後方に視点を移せば、攻撃のタイミングを計ることができる。目標の敵を倒したら、次の目標に対して同じ攻撃方法を繰り返していこう。

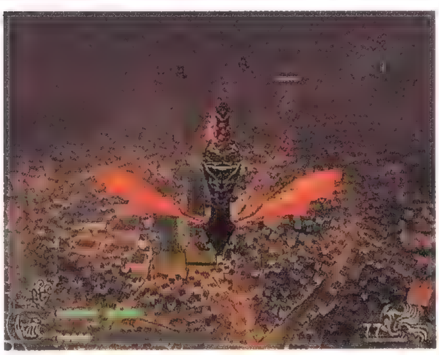


⬆ガーゴイルを残したままゴーストと戦っていると、下から自動追尾弾が飛んでくるため、非常にやりづらい。

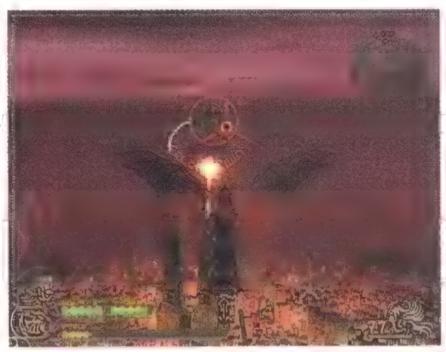
Point C 敵をうまく誘導分散させて戦いを有利に運ぼう

VS. | スペクター／スピリット／ゴースト

倒すのに手間のかかるゴーストは後に回し、まずは、スペクターとスピリットに狙いを絞ろう。ただ、ゴーストの近くで戦うと、多重ロックオンが分散してしまったり、ゴーストからの攻撃を受けてしまう可能性もあって戦いづらい。スペクターとスピリットはどちらも移動するので、一度近づいてから誘導し、ゴーストから引き離してしまおう。また、スピリットもある程度離れると、追ってこなくなるので、スペクター→スピリット→ゴーストの順に各個撃破していくと、より安全に戦えるのだ。



⬅この集団は、前の敵より低い位置に出現する。一気に突っ込んでしまわないように、滑空速度を調節しよう。



⬅スペクターとスピリットを同時に相手にするなら、耐久力の低いスピリットを先に狙う方がよいだろう。

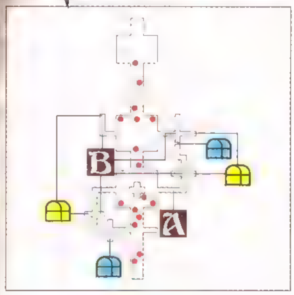
地上戦

第4節

帝都侵入！目指すはマナの神殿！！

マナとの決着をつけるため、帝都への侵入を果たしたカイム。しかし、街には呪われた軍勢が待ち受けていた。

Act 1 終焉の刻は、間近に迫っている。扉の鍵をすべて集め、司教マナのもとへ！



【クリア条件】

ターゲット（アンデッド・ナイト）を倒し、鍵を手に入れる

【出現する敵】

C・ルーク	P.178
オーガ（黒）	P.182
アンデッド・ナイト	P.180
アーチャー	P.180

【宝箱&シャドウ】

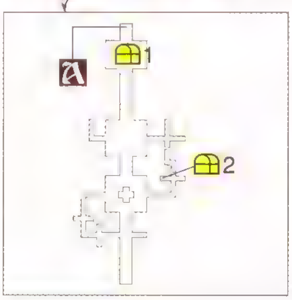
- スフィア（大）
- 鍵

出現条件 路地に出現する各ターゲット（アンデッド・ナイト4体）を撃破する

BasicTactics 基本戦術　弓兵を見かけたら優先して倒す

帝都市街マップの中央を通る道と広場には、多数の弓兵が配置されている。マップ自体があまり広くないので、これらを残しておくとほかの敵と戦っているときに遠距離から攻撃されてしまう恐れが出てくる。視界に入った弓兵は、とりあえず倒しておいた方がいい。

Act 2 扉を護る悪霊どもが出現した！奴らを葬り、祭壇への最後の鍵を手に入れろ！



【クリア条件】

ターゲット（アンデッド・ナイト）全滅後に鍵を入手し、神殿入り口に到達

【出現する敵】

アンデッド・ナイト	P.180

【宝箱&シャドウ】

- 1　鍵
- 2　月光と闇

出現条件

- 1 神殿の前に出現するターゲット（アンデッド・ナイト）を全滅させる
- 2 ACT1で出現する鍵を4つ集めると出現する

BasicTactics 基本戦術　少しずつ出現させて倒していこう

アンデッド・ナイトは、カイムが特定の場所まで進むと出現するようになっていて、それまでは移動することさえない。大量のアンデッド・ナイトが配置されているこの場所では、少しずつ近づいて少数を出現させ、順番に叩いていくと安全だ。

Point A 敵のカウンター攻撃を封じつつ戦おう

VS.｜オーガ(黒)

ここでは2体ずつのペアでオーガが現れる。この敵の攻撃は非常に速く、特にカウンター攻撃は、しっかり準備していない限りガードすることさえままならない。対策としては、そもそも防御させない、攻撃させないというのが一番確実。敵を弾き飛ばす斧・ハンマー系の武器で攻撃するか、剣系の武器でフィニッシュブローを連発し、2体まとめて転ばせつつ片方にダメージを集中。1体ずつ倒していきたい。とにかく、相手に攻撃の隙を与えないことが重要なのだ。



←攻撃範囲も広いので、ダッシュ突きは、遠目から出そう。

Point B 消費の少ない魔法で敵に隙を作り出す

VS.｜アンデッド・ナイト

アンデッド・ナイトは、4カ所の狭い通路に配置されている。周囲に敵がほとんどいないため、戦闘を邪魔されるようなことはないが、通路が狭いので、ダッシュ突きを連続で放つのは難しい。かといって、4体同時に斬りつけて攻撃を封じるのも難しいので、レベルを上げた「カイムの剣」や「賢者の意志」などMPの消費が少ない武器を使って隙を作り出そう。敵が攻撃モーションに入ったら魔法を放ち、動きを止めてから攻撃をたたき込むようにしよう。



←アンデッド・ナイトと戦う前に、MPを溜めておこう

Point A 神殿正面の槍兵を倒し、戦闘スペースを確保

VS.｜アンデッド・ナイト／C・ルーク

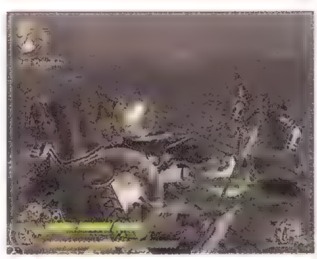
神殿前の広場には、多数のC・ルークが配置されている。アンデッド・ナイトと同時に戦うのは大変なので、先に始末しておこう。また、広場南の道には多数のアーチャーが配置されている。残しておくと、行動範囲に入ってしまい、攻撃される恐れがあるので、これも倒しておこう。戦うスペースさえ確保したら、あとはアンデッド・ナイトを出現させ、各個撃破していけば、安全に戦闘を進めることができるはずだ。



←広場に辿り着く前にアーチャーを一掃しておくと効率がよい。

Recovery 地帯 広場外縁の敵を倒さず残しておく

アンデッド・ナイトは攻撃力が高い。油断していると、たとえ相手が少数でも瀕死に追い込まれてしまう恐れがある。そんなときのために、広場にいるC・ルークは、中央の2部隊を倒すのみに留めて、あとは回復用に残しておこう。距離さえ気をつけていれば、アンデッド・ナイトとの戦いで、邪魔してくるようなこともないはずだ。もし、寄ってきてしまったら、一度離れて敵が配置に戻ってから、戦闘をやり直してもいいだろう。



地上戦

第5節

マナに復讐の刃を突き立てろ

神殿へとたどり着いたカイム。司教マナを追いつめるためには、彼女を守る悪霊と精鋭部隊を倒さなければならない。

Drag on Dragoon

Act 1 マナは精鋭部隊と悪霊によって護られている。邪悪な敵を打ち払え!



【クリア条件】

出現する敵の全滅

【出現する敵】

エンパイア・ガード	P.180
アンデッド・ナイト	P.180
ネクロマンサー	P.181
レイス	P.180

【宝箱&シャドウ】

スフィア(大)

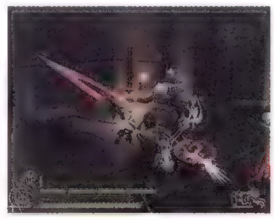
BasicTactics 基本戦術 長丁場に備えて可能な限り体力を温存しよう

最後の地上戦となるこのミッションでは、敵部隊との戦闘を連続して9回勝ち抜かなければならない。回復用となるようなザコは登場しない。確実な回復方法は、奥にある宝箱のスフィアのみ。なるべくダメージを抑えていかなければ、生き残ることはできないのだ。

Battle 1 近い敵から順番に攻撃

VS. エンパイア・ガード

敵は、神殿中央の通路に6体配置される。スタートしたら、1番近い敵が近づいてくるので、まずはこれを撃退する。あとの敵については、距離の近いものから手前におびき寄せて、順番に撃破していこう。

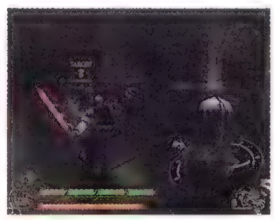


⬆次の戦いに備え、最後の相手はマナの近くで倒しておきたい。

Battle 2 1部隊ずつ出現させよう

VS. アンデッド・ナイト

ここでは、6部隊12体のアンデッド・ナイトと戦うこととなる。各部隊は多少離れて配置されている。アンデッド・ナイトは近づかなければ出現しないので、1部隊ずつ出現させ、順番に倒していこう。



⬆各部隊の中間に立つと、同時に2部隊が出現するので注意。

Battle 3 端の部隊から倒そう

VS. アンデッド・ナイト

前戦と同じく、アンデッド・ナイト6部隊12体が出現する。注意するべきは、敵を倒す順番だ。中央の敵から狙っては、複数の部隊を出現させてしまう可能性が高い。端にいる部隊から退治していこう。



⬆これも次に備え、入口付近から離れて最後の1体を倒そう。

Battle 4 アンデッド・ナイトを先に倒そう。

VS. アンデッド・ナイト／エンパイア・ガード

先にエンパイア・ガードを倒そうとすると、近くにいるアンデッド・ナイトも動き出してしまう。アンデッド・ナイトを一掃してから、エンパイア・ガードに取りかかるようにしよう。



←どちらの敵も、魔法攻撃が有効なので、使っていこう。

Battle 5 ネクロマンサーに攻撃を集中

VS. ネクロマンサー／レイス

ターゲットのネクロマンサーとともに現れるレイスは、ネクロマンサーを倒すと一緒に消滅する。レイスに気を取られず、攻撃を集中させてネクロマンサーを素早く倒そう。

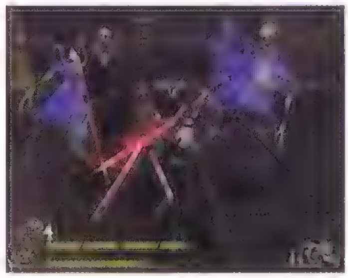


←邪魔なレイスだが、できれば無視しておきたい。

Battle 6 先に遠距離攻撃を潰そう

VS. ネクロマンサー／レイス

敵の編成は前戦と同じ、ネクロマンサーとレイスという編成が2部隊。レイスに手間取ると頻繁に放たれる遠距離攻撃の餌食になってしまうので、攻撃力の高い武器でネクロマンサーを狙っていこう。

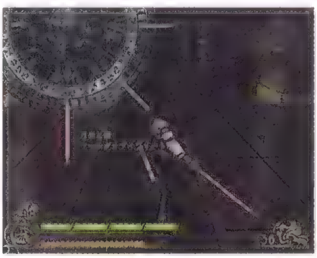


↑蛇行しながら駆け寄って、ネクロマンサーとの距離を一気に詰めよう。

Battle 7 MPを溜めておこう

VS. レイス

ここで戦うのは、レイスのみだ。後の戦いに備え、MPを温存しつつ、全滅させよう。また、ここまでの戦いで体力が心許ないようなら、マップ奥にある宝箱のスフィアを使おう。

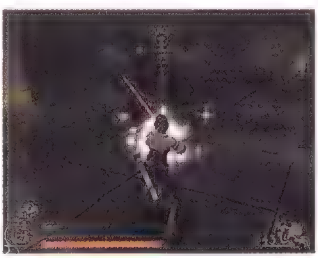


←後の戦いに備え、攻撃力の大きい武器を装備しておこう。

Battle 8 ガードを使って近づいていく

VS. ネクロマンサー／レイス

敵の編成は、ネクロマンサーとレイスの組み合わせが2部隊。ネクロマンサー同士の距離が近いため、遠距離攻撃の勢いが激しい。ダッシュよりガードを使い、確実に距離を詰めていこう。



←正面でしっかりガードし、確実に遠距離攻撃を防ごう。

Battle 9 挟まれないよう立ち回れ

VS. ネクロマンサー／レイス

編成は前と同じだが、出現位置の関係で、いきなり間近から攻撃されたり、2体のネクロマンサーに挟撃されたりすることが多い。マップ画面で敵の位置を確認し、1体に攻撃を集中させていこう。



↑宝箱をまだ開けていなかったら、敵の射程外まで退避、スフィアで回復しよう。

空中戦 MISSION

第7節

マナを倒し、すべてを終わらせろ

封印を破り、「神の力」をもって巨神と化したマナ。その絶大なる力の前には、何者であろうと抗うことはできない。そう、1匹のドラゴンと1人の竜騎士を除いては……。

Sky Act 神の力により巨大化したマナ。奴の攻撃をかいくぐり、終焉を！

▼帝国都市上空周辺



ファーストプレイでの最終ミッションとなる、第8章・第7節。敵は、巨大化した司教マナ、ただ1人だ。この巨大マナは、常に宙に浮いた状態から、HPの減少に応じて、攻撃方法を3段階に変化させてくる。その威力は高く、しかも、段階が進むにつれて攻撃は次第に激しいものとなっていくのだ。

【クリア条件】

巨大マナの撃破

【出現する敵】

巨大マナ———— P.189

Basic Tactics 基本戦術

巨大マナの弱点を突け！



←マナの攻撃をかいくぐりながら、的確に当てていこう。

巨大マナは、その大きさから、攻撃を当てるだけならたやすいが、どこに当ててもいいというわけではない。ダメージを与え、HPを減らしていくには、胸の部分に攻撃を当てる必要がある。そこには、ロックオンカーソルが常に固定されるので、わかりにくくはないはず。ロックオン攻撃ではなく、より威力の高い通常攻撃を命中させていくようにしよう。また、確実にヒットさせるためには、できるだけマナの真正面に回った方がいい。



Point A 相手の攻撃に合わせて戦法を変える

VS. | 巨大マナ

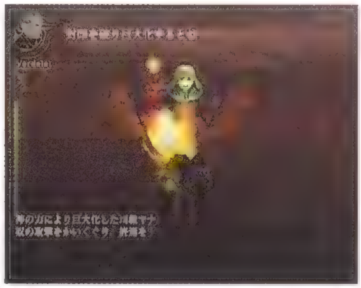
巨大マナの攻撃は、残りHPに応じて、3段階に変化する。最初は、バリアーを張りつつ光球を撃ってくる攻撃（STEP1）。そして、HPが3分の1以上減少すると、光の輪をいくつも横方向に広げてくる攻撃に変化（STEP2）。さらに、HPが3分の2以上減少すると、様々な方向に対して、さらに多くの光の輪を出してくる攻撃となる（STEP3）。当然、それに対抗するためには、こちらもその度に対応を変化させていく必要があるだろう。



STEP1 相手が攻撃するところを狙って火球を撃ち込む

マナの最初の攻撃パターンは、球形のバリアーを張ってこちらの攻撃を防ぎ、バリアーを解除すると同時に、複数の光球を飛ばしてくるというもの。

これに対しては、まず、バリアーに接触するまで近づいて、マナを□ボタンで最大限まで多重ロックオンしておき、バリアー解除と同時にロックオン攻撃発射。光球はなるべく引きつけてからスライドで回避し、さらに通常攻撃をマナの弱点に叩き込めるだけ叩き込んでいこう。

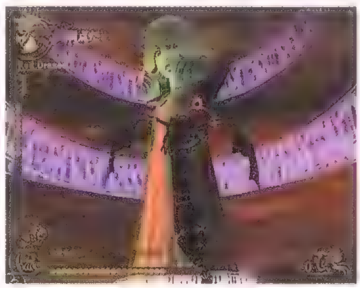


⬆ミッションが始まったら、すぐに加速してマナに近づきながら、通常攻撃をどんどん撃ち込んでいこう。

STEP2 マナと密着して攻撃を集中させる

マナの攻撃が第2段階に入ると、マナを中心に、輪になった光の帯を次々に広げていく攻撃を行ってくる。もちろん、この光の帯に接触するとダメージを受ける。

この段階になったら、光の帯をかいくぐって、マナと密着してしまおう。そして、できるだけ長く胸の部分に貼りつき、通常攻撃を当て続けるのだ。マナの攻撃に対しては、マナの胴体に密着したまま上下に位置を調整することで回避しよう。

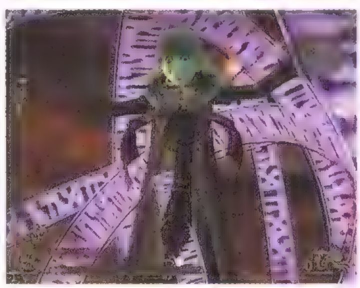


⬆密着状態から外れてしまっても、すぐに反転するなどして、できるだけ速やかに定位置へと戻るようにしよう。

STEP3 一度距離を取って安全な位置を見定める

第3段階の攻撃は、第2段階の攻撃の全方向版とでもいえるもので、これまでは横方向にしか広がらなかった光の帯が、あらゆる方向に向かって伸びてくる。

この段階に移行したら、今度はマナから距離を離す。そして、その後はゆっくりマナに接近しつつ、通常攻撃を加えていくのだ。距離が離れていると、光の帯同士の隙間も大きくなるため、位置を微調整したり、スライドを行うことで、比較的簡単に安全な位置を確保できる。



⬆光の帯の隙間を抜けるのは、それほど難しいことではないはず。接近しつつ、ファイアーボールを撃ち込んでいこう。

「第八章　封印」

連合と帝国、女神、契約者、天使の教会、世界の封印、再生の卵、そしてドラゴン。
あらゆる因果が結ばれる時、竜騎士カイムの物語は、ひとつの終わりを迎える。

こうして、あまりに多くを失いながら、世界は安定を取り戻した。

Story

魔都と化した帝都と立ち塞がる伝説

帝都上空にたどり着いたカイムたちが眼下に見たもの、それは、荒れ果てて妖気すら漂わせた都市の姿だった。空をさまよう亡者たちを滅ぼし、地上へと乗り込む機会を窺うカイム。

だが、そんな彼らの前に、思いも寄らない存在……伝説のエンシェント・ドラゴンが姿を現す。マナは、これほどまでに強大な存在すら、味方に引き入れていたのだ。

「伝説」を怖れるレッドドラゴンをなだめると、カイムは古き竜に挑む。彼にとって、すべてのドラゴンは、憎い両親の仇と同じ存在でしかないのだ。魔都の空で死力を尽くす、深紅の竜と古き竜……。

やがて、一方が力を失って地へと堕ちると、そこに残っていたのは、カイムを乗せた深紅の竜であった。

神殿で待つマナの元へ走る

空に残るモンスターを一掃し、街へと降りるカイム。そこは、上空から見た以上に変質した世界となっていた。倒壊した建物、断絶した街路、そして、所々に姿を見せる巨大な球体――「再生の卵」。

また、暗闇の中に無数にひしめいているのは、赤い目の帝国兵と凶暴な亜人、そして亡霊たち……。それらすべてを斬り払い、打ち倒しながら、マナのいる神殿へとカイムはひた走る。

第1節

第2節

第3節

第4節

Pick Up

MISSION

「ドラゴンがドラゴンに挑む……そんなバカげた戦いがあろうか！」

戦闘開始後1分が経つと、ヴェルドレが吐き出すように言う。つまり、普通はドラゴン同士が人間のように争うことは考えられないようだ。個体数が少ないせいもあるのだろうが、なにより彼らは高潔で思慮深い種族なのだろう。

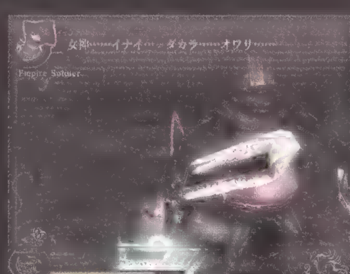


←「我が成長しただと？」と、カイムの言葉を訝るドラゴン。だが、彼は確実に進化を遂げている。

MISSION

「この“声”……諸悪の根源はこの先の神殿にいるぞ！」

戦い始めてすぐに、ドラゴンがマナの“声”を感じ取る。おそらく、マナの“声”には、聞いただけで彼女こそが諸悪の根元だとわかる何かが秘められているのだろう。



←「女神……イナイ……。ダカラ……オワリ……」赤目の帝国兵たちも、何かを感じているのか。

追いつめられたマナが力を解放する！

第5節

カイムは神殿へと突入、祭壇の部屋で少女と対峙する。笑ってカイムを迎えるマナ。周囲の暗闇からは、マナを守る兵士や亡者が次々と溢れてくる。だが、剣戟の音が止み、気がつけば、そこにマナを守る者の姿は無く、少女はカイムの刃によって祭壇へと追いつめられていた。

第6節

と、ヴェルドレがカイムの殺意を制する。彼は、マナに潜む悪意ある力だけを封印しようと考えたのだ。だが、ヴェルドレが封印の呪文を唱えたとき、異変は起きる。マナの幼い身体が急速に膨れ上がり、やがて、神殿の屋根をも突き破る巨体となって、天へと上り始めたのだ。

第7節

無尽蔵の力で、ドラゴンを羽虫のように翻弄するマナ。だが、逞しく成長したドラゴンの力は、カイムとの深い絆を得て、ついに「神の力」を退ける。

少女の姿に戻り、一片の力すら失ったマナは、「死」という救いを求めて懇願する。だが、一行は罪深い小さき存在を決して楽にはしなかった……。

第8節

こうして、戦いは終わりを告げた。

世の黄昏にドラゴンは静かに口を開く。
我　を　封　印　に――。
そして、伝説がここに記される。
世界を救った赤き竜と竜騎士の物語。
DRAG-ON DRAGOONである。

第9節

EVENT

マナの狂気の根源にあったものとは？

カイムたちに破れ、力を失ったマナは、執拗なまでに自分を殺させようとする。そこには、憎まれながら生きることへの恐怖があるようだ。憎まれることへの恐怖と、愛されることへの欲求。それこそがマナを駆り立てていたのだ。

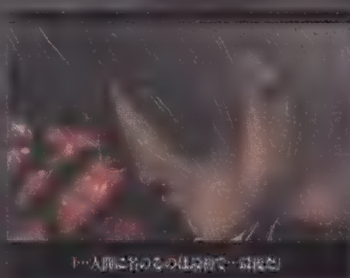


←マナが時折口にする「母」の存在。マナとその母親の間に何があったのだろうか。

MOVIE

封印再生……悲しき別れの儀式

再封印のため、「女神」の代わりとなって犠牲になったレッドドラゴン。彼が消滅したのは、失われた封印の代わりに、彼の存在自体が封印そのものとなったからだろうか。この先、世界は1匹のドラゴンによって守られていくのだ。



←カイムの涙……。ドラゴンとの深い絆を通して、彼にも人間らしい感情が戻っていた。

竜騎士の武器庫 Dragon's Arsenal 【月光と闇】



ハイレベルなバランス型の長剣

第4節で入手できるロングソード「月光と闇」は、振りが若干遅いものの、リーチが長く、高い攻撃力を持った高性能武器。攻撃範囲も広いため扱いやすく、魔法も広範囲をカバーする使いやすいものとなっている。フィニッシュブローがやや物足りない性能だが、そこまで期待するのは酷というものだろう。



BEYOND AN ENDING
その後の世界

竜騎士カイムの物語はひとつだけではない!

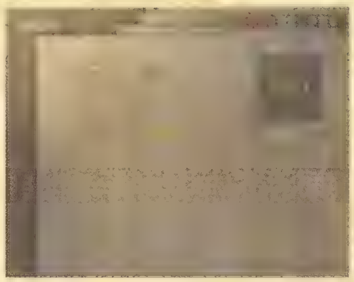
実は本書では、このゲームのすべてを語っているわけではない。むしろ、紹介されているのは、壮大な物語のごく一部だといってもいいだろう。この作品には、まだまだ多くの戦いや物語が秘められているのだ。



Stories

世界に秘められし謎と、まだ見ぬ真実

第八章を無事クリアし、エンディングを迎ることができた人は、そこに、まだ多くの謎が残されていることに気がついたはずだ。世界の封印、再生の卵、天使、そして神……。そう、本作のストーリーはひとつだけではない。隠されたすべての物語を知ったとき、これらキーワードに関する謎が明らかになるのかもしれない。



←言動に不明な点のあった人物に関しても、きっと新たな事実が判明するはずだ。

Character

マニュアルでも紹介されていながら、最初のプレイではついに登場することのなかったキャラクター「セエレ」。契約者であることは間違いないようだが、どうやらそれ以外にも何か重要な役割を担っているらしい。果たして、どんな活躍をしてくれるのだろうか。



ゴーレムに時を捧げた少年

Dragon

第4の形態に隠されたドラゴンの宿命とは

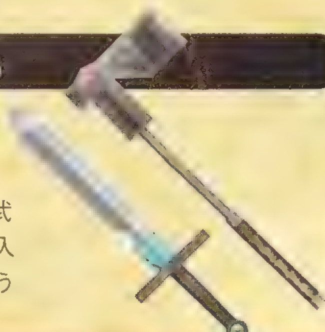
章が進むごとに進化を重ね、第八章までに3つの形態を見せてくれたドラゴンに、実はもうひとつの形態が存在しているようだ。どうやら、単純に第4形態というわけではなく、特別なタイプのようなのだが……。



Arms

65種類の武器をコンプリートできるか

この世界には、実に65種類×4レベルの武器が用意されているという。すべてを手に入れて自在に使いこなせるようになれば、もう地上に敵はいなくなるに違いない!?



竜騎士文献

Chapter 3

データ紹介

魔法武器の基礎知識
basic knowledge of Support Gear

カイムがファーストクリアまでに入手できる武器の総数は16本。各武器にはそれぞれ魔法が備わっており、武器同様レベル4まで成長していく。だが、地上戦に持ち込める武器は8本まで。武器の特徴を把握して、ステージに適した選択を行ってほしい。

魔法武器の系統は全8種類

武器はその形状や性能によって、下記の8系統に分けられている。どの武器がどの系統に属するかは、武器選択画面（P.16）で確認が可能だ。それぞれの武器には、「攻撃力は高いが、武器を振る速度が遅い」や「攻撃力はないが魔法は高性能」などの特徴があるので、地上戦へ持っていく武器を選ぶときの参考にしよう。



【魔法武器のステータス】

Drag on Dragoon

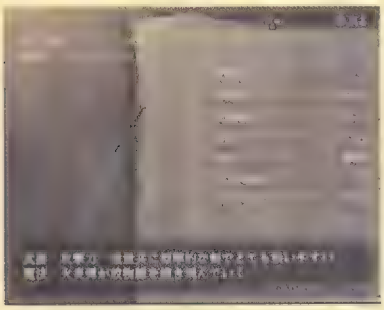
ページの見方



「説明」でステイタスを確認

各武器のステータスは、武器選択画面で「説明」を選ぶと表示される。各項目の意味をしっかり理解すれば、武器の性能も把握しやすいだろう。

【魔法武器のステータス】



↑武器のステータスはレベルによっても異なる。レベルアップ後は確認が必要だ。

[攻撃力] ―― 数値が大きいほど敵を斬ったときに与えるダメージ量が増える。

[切れ味] ―― 敵を斬ったときの感覚。ダメージ量や敵のモーションに変化はない。

[攻撃範囲] ―― 武器を振ったとき攻撃が届く範囲。

[重量] ―― 武器の重さ。重量が重いものほど、武器を振るスピードが遅くなる。

[材質] ―― 武器を構成する素材。違いによる変化はない。

[コンボ段数] ―― 1回に行えるコンボの最大数。

[次のレベルまで] ―― レベルアップまでに倒す必要がある敵の数。

攻撃モーションの違い



武器のコンボは、「横斬り」「縦斬り」「突き」などさまざまなモーションで構成される。コンボの構成内容は武器によって異なるので、「後方に届く横斬り」など便利な攻撃が出るタイミングを覚えておこう。

①魔法武器の系統名。

②系統ごとの基本性能を解説。

③系統の特徴を「スピード（重量）」「攻撃範囲」「攻撃力」「魔法」に分け、それぞれを4段階で評価。

④系統ごとに有効に使える場面を紹介。

⑤魔法武器の名前。

⑥魔法武器がレベル1のときのグラフィック。

⑦レベルが上がっても変化しないステータス。

「フィニッシュブロー」のタイプについては、下記の3タイプに分類している。
各ステータスについては上記を参照。

【周辺攻撃タイプ】
カイムを中心に同心円上の敵を攻撃。

【前方直線攻撃タイプ】
カイムの前方へ真っ直ぐ攻撃が出る。

【前方扇形攻撃タイプ】
カイムの前方へ扇状の攻撃が出る。

⑧魔法武器の基本的な性能を解説。入手できる場所も記載。

⑨レベルごとのコンボ回数。

フィニッシュブローを出すタイミングは F で紹介。

⑩レベルが上がると変化するステータスを、レベルごとに紹介。

各ステータスについては上記を参照。

⑪その魔法武器で使える魔法の名前。

⑫レベル1の魔法の画面。

⑬魔法の基本的な性能を解説。

⑭魔法のステータスを紹介。

威力
魔法の攻撃力。
数値が高いほど、敵に多くのダメージを与えられる。

消費MP
魔法を使うと消費するMP。

効果
レベルが上がると変化する魔法の効果を紹介。

ソード
sword

軽く短い刀身を利した目にも留まらぬ剣さばきで群がる敵を次々と斬り刻む

基本性能

攻撃力は低いが、振りの速さはトップクラス

剣速の速さは全系統の中でも随一。コンボ数も多く、連続攻撃に適した特性を持っている。また、便利な魔法が多いのも特徴。その威力は、攻撃範囲の狭さと攻撃力の低さをカバーする。

スピード



重量の軽さと刀身の短さのため、剣を振るスピードは非常に速い。斧やハンマーなど遅い武器で仕掛けてくる相手なら、動き出しを見てからでも十分反撃の体勢をとれる。



⬆「没落した王家の剣」の剣速は全体を通しても最速クラス。

攻撃範囲



全体的に攻撃範囲が狭いものが多い。攻撃する際は、ギリギリまで敵に近づく必要がある。また、コンボに横斬りが多いが、刀身が短いため、一刀両断というわけにはいかない。



⬆「白蝋の剣」はほかのソードより若干、攻撃範囲が広い。

攻撃力



物理攻撃で与えられるダメージはどの武器も低め。コンボ内に敵を吹き飛ばす攻撃が少ない点も難点だ。だが、剣速が速ければ、その分攻撃回数も多くなり、結果、隙も少なくなる。

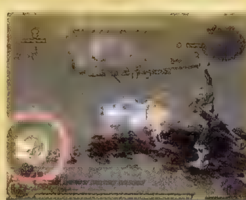


⬆体力が高い敵が相手だと、倒すまでに何回も斬る必要がある。

魔法



全体的に使い勝手の良い魔法がそろっている。中でも「白蝋の剣」の「インビジブルブレス」は、全魔法中最も頼りになる武器だといえる。MPは常に溜めていきたい。



⬆「インビジブルブレス」は、一定時間無敵＋攻撃力アップ。

基本戦術

類い希なる剣速でチェインを稼ぐ

素晴らしい剣速と、攻撃力の低さは、大量のチェインを稼ぐ上で最適の特徴だ。チェインのカウントは攻撃を当てた回数。敵を一撃で倒してしまえる武器は不向きなのだ。体力が少ないときや、カイムのレベルを上げたいときなどに有効活用したい。ただし、強すぎる敵が相手だと、逆に反撃が怖い。攻撃の途中、盾などで攻撃を防がれてしまうようなら、もっと強い武器に交換した方が得策だろう。



⬅自分の強さに適した相手を選ばないと、逆に体力を減らされることに…。

没落した王家の剣 Glory's Bane



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	とてもよく切れる	狭い	鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data 入手場所 **1章10節（P.60）**

回復用武器として最適

剣速が速くコンボ数も多い。攻撃力が低いため、敵を短時間で倒すという性能には劣るが、逆にチェーンをつなげての体力回復用武器としては秀逸だ。レベル4になったら、敵の強さを見てレベル調整し、回復専用として使うのもアリ。



←何度も斬らないと敵が倒せないためチェーン数はどんどんたまっていく。

【コンボの流れ】

0	1	2	3 (F)	4	5	6 (F)	7	8	9 (F)	10	11	12 (F)	13	14
Level 1					Level 2			Level 3			Level 4			

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	1.3kg	1.3kg	1.3kg	1.3kg

Magic Data ギュリルクロウ

序盤の敵には効果絶大

広い攻撃範囲と吹き飛ばし効果を持つ。レベル1からそこそこの攻撃力があるので、序盤では一撃で多くの敵を葬れるだろう。だが、レベルが上がっても威力が変わらないため、中盤以降の敵には効果が薄い。MP消費量が多いのも厳しい。



←レベル4では前方の敵を一気に吹き飛ばせるが、MPもゼロになる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	29	10	天空より光の剣が1本落ち、その周囲の敵にダメージを与える。
Level 2	29×3	20	天空より光の剣が3本落ち、その周囲の敵にダメージを与える。
Level 3	29×4	30	天空より光の剣が4本落ち、その周囲の敵にダメージを与える。
Level 4	29×8	40	天空より光の剣が8本落ち、その周囲の敵にダメージを与える。

涅槃の短剣　Kris



基本ステータス

切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
とてもよく切れる	狭い	隕鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所 2章6節(P.78)

体力回復用ソード強化版

物理攻撃用としては「没落した王家の剣」の強化版と言える。敵が強くなってきたら、体力回復用にこちらに切り替えてもいいだろう。コンボ数、フィニッシュブロー共に没落した王家の剣と同じなので、同様の感覚で使いこなせるはずだ。



←「没落した王家の剣」より剣速は若干遅めだが、気にはならない程度。

【コンボの流れ】

F: 3, 6, 9, 12

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Level 1 (0–5)　Level 2 (5–8)　Level 3 (8–11)　Level 4 (11–14)

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	3	6	8	14
重量	1.5kg	1.5kg	1.6kg	1.6kg

Magic's Data　ヴォイスオブザクレセント voice of the crescent

弓兵や操作兵を狙え

遠距離まで届く光弾が敵を追尾する。ただし、レベルが上がっても威力は低いので、体力の多い敵には有効ではない。アーチャーやワーカーなど体力の少ない敵を遠距離から攻撃しよう。なお、光弾は敵に当たっても、一定時間飛び続ける。



←威力が低いので、中盤になると使える場面がさらに減っていく。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	三日月上の光弾が1つ、敵をめがけて飛んでいく。
Level 2	8×3	10	三日月上の光弾が3つ、敵をめがけて飛んでいく。
Level 3	8×5	10	三日月上の光弾が5つ、敵をめがけて飛んでいく。
Level 4	8×9	10	三日月上の光弾が9つ、敵をめがけて飛んでいく。

白蛛の剣　Sword breaker



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	とてもよく切れる	広い	鋼鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所　3章7節(P.99)

ファーストクリアまでの最強ソード

ソードとしては若干重めだが、攻撃範囲の広さと攻撃力の高さでカバー可能。フィニッシュブローが3発目に撃てる特性を活かし、敵を吹き飛ばしていこう。強力な魔法があり最後まで使える武器なので、レベル4まで上げておきたい。



←物理攻撃もそこそこ強いが、その真価が発揮されるのは魔法を使ったとき。

【コンボの流れ】

0	1 (F)	2	3	4 (F)	5	6	7 (F)	8	9	10 (F)	11	12
Level 1			Level 2			Level 3			Level 4			

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	11	14	19
重量	1.6kg	1.8kg	1.8kg	1.9kg

Magic Data　インビジブルブレス

無敵中は武器を持ち替えて攻撃

体が透明の間は無敵+攻撃力アップ。魔法使用後、武器を替えても効果は持続するので、回復時、強敵との対戦時など状況に応じて使い分けよう。また、カイムの姿が半透明になると効果切れが近い証拠。敵から離れるなどの備えが必要だ。



←弓兵や司祭など遠距離攻撃を行う敵に近づく際に使うのもアリ。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	0	10	10秒間体が透明になる。その間、攻撃力は1.5倍。
Level 2	0	20	15秒間体が透明になる。その間、攻撃力は2倍。
Level 3	0	30	20秒間体が透明になる。その間、攻撃力は2.5倍。
Level 4	0	40	25秒間体が透明になる。その間、攻撃力は3倍。

ロングソード

long sword

長い刀身と素早い振りで敵を優美に斬り捨てる使い勝手のいい刀剣。

基本性能

すべての性能が平均的な万能型の武器

スピード、攻撃範囲、攻撃力、魔法——どれをとっても低い能力がない、バランスの高さが最大の魅力。コンボにも横斬りや吹き飛ばしが適度に入っていて、非常に戦いやすい。

スピード

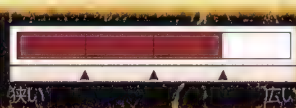


種類によって若干の違いはあるが、基本的に剣速は速い。「信義」や「焔の簧」などは、ソードにも引けを取らない剣速を誇る。また、フィニッシュブローも、発動が速く使いやすい。



⬆「信義」のような日本刀スタイルの武器は、剣速がより速い。

攻撃範囲

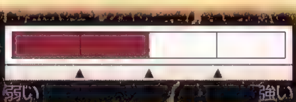


攻撃範囲は比較的広い。コンボの構成も横斬り中心の武器が多いく、左右や背後の敵への対処も可能だ。また、武器によって攻撃範囲にそれほど違いが出ないのも特徴の1つだ。



⬆後ろにも届く攻撃が、何発目に出るか覚えておくと便利だ。

攻撃力

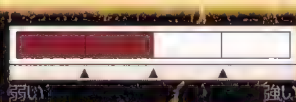


攻撃力はそれほど高くない。だが、ミッション内のザコを倒すには、十分な性能といえる。コンボ内に敵を吹き飛ばす攻撃が少ないため、体力の多い敵との戦闘には、少し不安が残る。



⬆レベルアップしても、劇的に攻撃力が上がる武器は少ない。

魔法



威力、性能ともに平均的な魔法が多い。そのため、序盤では活躍できるが、後半に進むと物足りなさを感じるだろう。魔法はあくまで、物理攻撃のサポートと考えておこう。



⬆「ブレイジングウィング」なら序盤から連続で撃てる。

基本戦術

どんな状況にも対応可能

クセがないので、ザコ相手なら敵に向かって剣を振っているだけでも勝てる。攻撃範囲の広さや振りの速さを活かして、チェインを稼ごう。また、魔法の威力がそれほど高くないので、魔法攻撃で体力を減らし物理攻撃でトドメ——これを繰り返す戦法もアリだ。チェインを稼ぎながらキルカウントを上げられるので、常に高い体力をキープできる。常に1本は所持しておきたい武器の1つだ。



⬅溜めたMPで敵を攻撃。その敵にトドメを差せば、またMPがたまる。

カイムの剣 Caim's sword



基本ステータス

切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
よく切れる	広い	鋼鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data 入手場所 **初期装備**

最初に使用する万能型の武器

剣速、攻撃力ともにバランスが良く成長も悪くない。レベル1ではコンボ数が3発と少ないが、1回の攻撃で周辺攻撃タイプのフィニッシュブローを使えるのがありがたい。ただ、さすがに3章あたりから攻撃力に物足りなさを感じ始める。



←初期装備としては十分な能力を誇る。フィニッシュブローを最大活用しよう。

【コンボの流れ】

Level	コンボ数	F
Level 1	0–3	1
Level 2	3–6	4
Level 3	6–10	8
Level 4	10–13	11

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	3	6	8	14
重量	2.2kg	2.2kg	2.2kg	2.2kg

Magic's Data ブレイジングウィング

前方の敵を一気に蹴散らす

威力は低いが、消費MPがどのレベルでも3と非常に少ない。レベル1でもMPをMAXまでためれば、3連続で使用可能だ。なお、複数の火炎弾を撃つレベル2以上では、2発目以降に出る火炎弾の方向を、左スティックで変更できる。

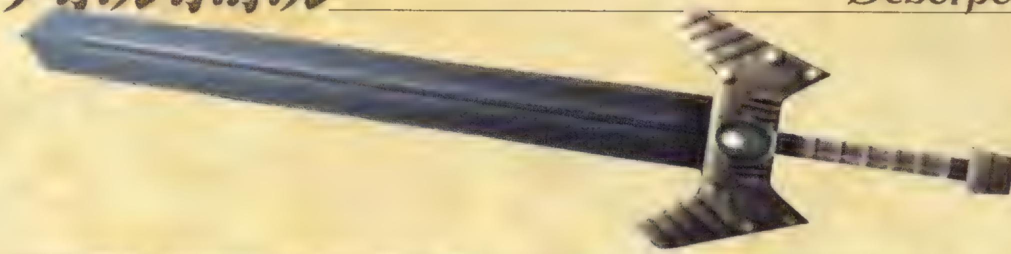


←威力が低いとはいえ、1章に登場するアーチャーなら1撃で倒せる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	3	火炎弾が放物線を描き飛んでいく。
Level 2	8×2	3	2つの火炎弾が放物線を描き飛んでいく。
Level 3	8×3	3	3つの火炎弾が放物線を描き飛んでいく。
Level 4	8×3	3	3つの大きな火炎弾が放物線を描き飛んでいく。

デボルポポル　Debol'popol



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	とてもよく切れる	広い	鋼鉄	前方直線攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所　1章8節(P.58)

レベル4でコンボ数が一気に増加

レベル1では若干弱めに感じるが、レベル2になると攻撃力が一気に上がる。さらに、レベル4になればコンボ数が15となり、チェインも稼ぎやすくなるだろう。フィニッシュブローが、どれも早い発数で撃てるのも魅力だ。



←レベル2になれば、レベル3の「カイムの剣」より高い攻撃力となる。

【コンボの流れ】

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	F			F			F						F		
Level 1			Level 2			Level 3			Level 4						

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	4	10	12	15
重量	2.1kg	2.2kg	2.3kg	2.4kg

Magic Data　クリムゾンフィーラー

自分を中心に火球が回る

威力は低いが、火球は敵に当たっても消えずに一定時間回り続ける。自分の位置を移動しながら火球が敵に当たる距離をキープし、連続ヒットを狙おう。ただし、MPを10消費するので、レベル1では無駄撃ちせず敵の密集地を狙おう。



←レベルが上がっても火球1発の威力は変わらない。全弾命中を狙え！

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	紅蓮の火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す。
Level 2	8×2	10	2つの火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す。
Level 3	8×4	10	4つの火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す。
Level 4	8×8	10	8つの火球がカイムの周囲を回転し敵をなぎ倒す。

信義 Nobayoshi



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	とてもよく切れる	広い	鋼鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data | 入手場所 5章6節(P.121)

レベル4でコンボ数が一気に増加

剣速は速い部類に入るが、レベル3までのコンボ数がやや物足りない。レベル4になると13発まで増えるので、根気良く育てていこう。ただし、入手後すぐに実戦投入できる強さはないので、フリーミッションなどでの育成が必要だ。



←8発目に出る攻撃は、横斬りから縦斬りに繋がる連続攻撃だ。

【コンボの流れ】

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	F		F		F						F		
Level 1			Level 2		Level 3		Level 4						

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	10	14	17	23
重量	1.8kg	1.8kg	1.9kg	1.9kg

Magic's Data | スサノオの牙

敵を凍らせる冷気フィールドで攻撃

地面に冷気のフィールドが一定時間発生する。フィールドに乗った敵はダメージを受ける上に、数秒間動けない。フィールド発生中なら何度でもダメージを与えられるので、あえて攻撃せず、硬直解除後に再び攻撃が入るのを待つのもアリだ。



←そのまま放っておいても、確実に2回はダメージを与えられる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	冷気のフィールドが1つ発生する。
Level 2	32×4	10	冷気のフィールドが4つ発生する。
Level 3	32×8	10	冷気のフィールドが8つ発生する。
Level 4	32×8	10	冷気のフィールドが8つ発生する。

焔の簧 Flameberge



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	とてもよく切れる	広い	鋼鉄	前方扇形攻撃タイプ

Weapon's Data | 入手場所 **6章4節(P.128)**

突きのポイントを覚えよう

攻撃力や剣速は信義に近いが、コンボの6発目と12発目に突きが入る。突きは攻撃範囲が直線的なため、敵に囲まれているときは、5発目か11発目でコンボを止めよう。フィニッシュブロー、魔法とともに前方への攻撃が多いのが特徴。



←背後に回られると反撃する手段が少ない。レーダーには気を配ろう。

【コンボの流れ】



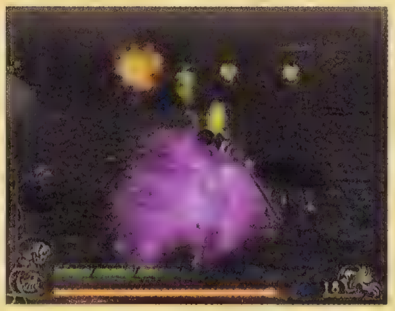
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	10	14	17	23
重量	1.7kg	1.8kg	1.9kg	1.9kg

Magic's Data | ボイスオブインフェルノ voice of inferno

レベル3からが強力

レベル2までは前方に火球が飛ぶだけだが、レベル3になると敵を追尾する機能が付く。追尾は360度すべての方向に対応している。物理攻撃が前方に寄りがちな分を、魔法でカバーしよう。なお、火球は一定時間敵を探し飛び続ける。



←背後にクリムゾン系がいるときは、見えない位置から反撃が飛んでくる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	巨大な火球が正面に飛び爆発する。
Level 2	32×3	10	3つの巨大な火球が正面に飛び爆発する。
Level 3	32×3	10	3つの巨大な火球が敵を追尾して爆発する。
Level 4	32×5	10	5つの巨大な火球が敵を追尾して爆発する。

月光と闇

Crescent



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	よく切れる	広い	大理石	前方扇形攻撃タイプ

Weapon's Data | 入手場所 8章4節(P.140)

最高クラスのロングソード

ロングソードとしては、最高クラスの攻撃力を誇る。攻撃モーションも、7発目以外は横や後ろにまで攻撃が届き、敵に囲まれても対処しやすい。ただし、レベル3まではコンボ数が7発と少ないので、早めにレベル4まで上ておこう。



←フィニッシュブローを撃つタイミングは、コンボの前半に集中している。

【コンボの流れ】

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	F		F		F					F		
Level 1			Level 2		Level 3		Level 4					

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	22	27	32
重量	2.0kg	2.0kg	2.1kg	2.1kg

ファングオブイフリート

前方が広いほど効果的

威力が高く、前方への効果範囲も広い。やや離れた前方に敵がいる場合は、一気に殲滅が可能だ。逆に、自分の近くにいる敵には効果は少ない。魔法使用後は、MPがゼロに近い状態になるので、あまり敵のいない場所での使用は控えよう。



←たまったMPに応じた魔法が発動するので、別レベルの魔法も使用可能。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	48	10	地中より巨大な火柱が吹き上がる。
Level 2	48×4	20	地中より4本の巨大な火柱が吹き上がる。
Level 3	48×6	30	地中より6本の巨大な火柱が吹き上がる。
Level 4	48×12	40	地中より12本の巨大な火柱が吹き上がる。

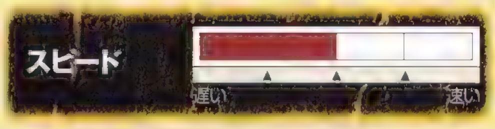
スピア
spear

眼前に迫る敵を長柄の先端に付いた鋭い切先が貫く。

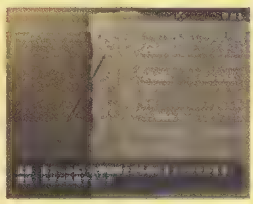
基本性能

リーチの長さを活かした広い攻撃範囲が魅力

スピアの最大の魅力は、その攻撃範囲の広さ。長さの割にはスピードが速い武器が多く、敵小隊を一気に薙払うことも可能だ。ただし、コンボ内に突きが多いので扱いはやや難しい。



武器を振るスピードに、それほどストレスは感じない。だが、レベルが上がると重量を増す武器が多いため、レベルアップ後に若干スピードが変わることも。時折、確認しよう。



⬆「守りの槍」はレベル1と4の間で1.3kgの差がある。



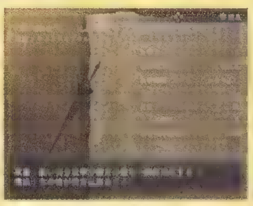
攻撃範囲の広さは全系統中でも広いほうだ。だが、コンボ内に突きが多い傾向なので、左右の敵がおろそかになりがち。全方位をカバーする横斬りが何発目に出るか覚えておこう。



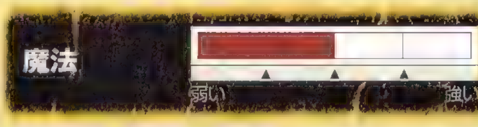
⬆突きは一方向への攻撃なので、狙いを定めないと命中しにくい。



平均的な攻撃力だが、中には多少強力な武器も存在する。レベルアップ後、一気に攻撃力が上がるものが多いのも特徴だ。初期状態で攻撃力が低くても、見限らずに育ててみよう。



⬆「草原の竜騎槍」はレベル2になると攻撃力が倍になる。



スピアに属する武器魔法はすべて攻撃魔法。性能的に見てもクセのないものが多く、扱いやすい。だが、全体的に威力が低いので、強敵相手だと物足りなさを感じるだろう。



⬆低レベル時では、魔法効果が前方に向かっていくものが多い。

基本戦術

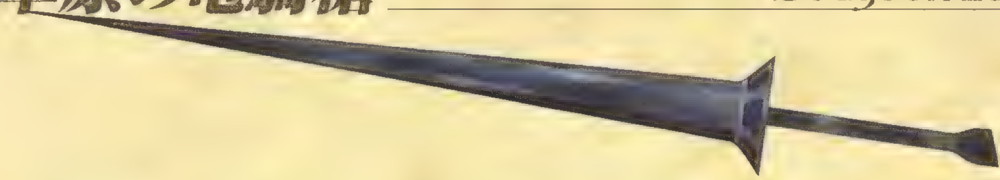
まずはコンボの流れを覚えよう

前方攻撃に特化した突きと、全方位に攻撃可能な横斬りを併せ持つスピア。それぞれの特徴を活かすためには、コンボの流れを覚える必要がある。突きが出るタイミングで敵の群に進んでしまうと、左右から攻撃を受けてしまうし、逆に横斬り時は敵の群に入った方が効果的だ。どの攻撃がどのタイミングで出るかを把握し、敵との位置関係を調整しよう。なお、魔法は物理攻撃のサポートと考えたい。



⬅コンボの1発目が突きの武器なら、離れた敵に先制攻撃ができる。

草原の竜騎槍 Dragoon Lance



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れる	かなり広い	鉄	前方直線攻撃タイプ

Weapon's Data | 入手場所 1章10節(P.60)

レベル3までは忍耐が必要

レベル2までのコンボは、6発中4発（1、3、4、6発目）が突きだ。横斬りが少ないため、的確に敵の方を向かないと攻撃が空振ることも多いだろう。レベル3になると一気に横斬りが増えるので、弱い敵を相手に育成に励もう。



←10発目の横斬りは、全方位に届く上、吹き飛ばし効果もあり強烈。

【コンボの流れ】

F: 1, 4, 8, 11

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Level 1 (0–3) | Level 2 (3–6) | Level 3 (6–10) | Level 4 (10–13)

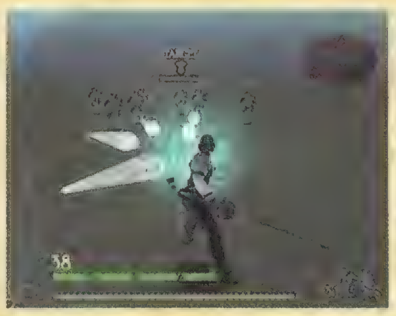
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	9	18	21	23
重量	3.0kg	3.2kg	3.3kg	3.4kg

Magic Data | ウィングオブウル

消費MPの低さを活かした戦術を

レベル3からは全方位に氷槍が飛ぶ。貫通効果もあるので、多くの敵に攻撃が当たるだろう。だが、威力が低いため1発では効果が薄い。MP消費の低さを活かした連続魔法で、敵の体力を削ろう。レベル4なら最大で8連続で撃てる。



←レベル2までは前方攻撃のみ。物理攻撃同様、敵に囲まれると厳しい。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8×3	5	前方に3本の氷の槍が飛んでいく。
Level 2	8×4	5	前方に4本の氷の槍が飛んでいく。
Level 3	8×5	5	全方位に5本の氷の槍が飛んでいく。
Level 4	8×8	5	全方位に8本の氷の槍が飛んでいく。

守りの槍　*Spear of Defense*



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れる	かなり広い	鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所　**3章十五節(P.99)**

入手後すぐに使える強力な槍

振りの速さ、攻撃力の高さに秀いで、攻撃モーションも横斬りが多く扱いやすい。中でも5発目と12発目は全方位の敵を攻撃でき、非常に強力だ。入手した時点でそのまま最前線で使えるので、本編を進めながら育成していくことも可能だ。



←入手後すぐの4章5節に登場するゴブリン程度なら、楽に片づけられる。

【コンボの流れ】

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
			F			F		F			F		
Level 1					Level 2			Level 3		Level 4			

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	27	32	35
重量	3.2kg	3.4kg	3.9kg	4.5kg

Magic's Data　ブーリファング

敵を凍らせたいなら近距離で

レベル4まで上がるとかなり遠距離まで攻撃が届く。しかし、ヒットした敵を凍らせる特性を利用したいなら、引きつけてから発動したい。発動後はカイムの硬直時間が若干長いがその間は無敵なので、背後の敵は気にせず使っていこう。



←氷柱が消えるまで次の魔法は撃てないので、連続攻撃はできない。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	28	10	前方に氷柱が出現する。
Level 2	28×3	10	前方に3本、氷柱が出現する。
Level 3	28×6	10	前方に6本、氷柱が出現する。
Level 4	28×8	10	前方に8本、氷柱が出現する。

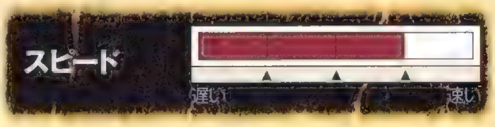
ロッド
rod

一見、装飾華美な杖だが、その内に秘めた魔力からさまざまな奇跡を起こす。

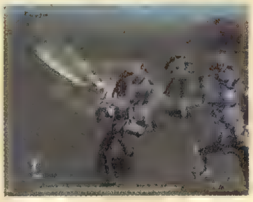
基本性能

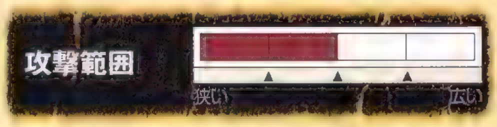
強力な魔法を持つ代わりに物理攻撃は弱め

種類数は多くないが、どれも便利な魔法を持っている。その反面、物理攻撃力は低いので杖を振るって強敵を倒すことは厳しい。なお、攻撃のスピードや攻撃範囲は種類によって若干異なる。



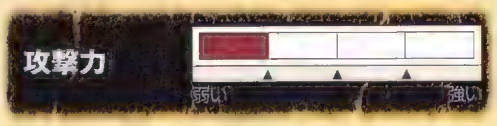
攻撃速度の速いものと、少し遅いものに分かれる。速い武器は、ソードにも劣らないスピードを誇るが、遅い武器は全武器の平均値を下回る。それぞれの重量を確認しておこう。


↑長さが短く軽い武器は、当然武器を振るスピードも速い。



攻撃範囲も武器によって差がある。ソード並みに短いものからロングソード級の長さまで、その範囲はさまざまだ。だが、コンボの流れにクセがないので、左右の敵には対処できる。


↑左右への攻撃も多いので、チェイン稼ぎには困らない。



攻撃力は総じて低い。レベルアップしても大きな成長はなく、レベル4になっても、攻撃力が20を越えない武器ばかりだ。物理攻撃は、ザコ戦でのチェイン稼ぎ用と考えよう。


↑「賢者の意志」レベル1の攻撃力は、2と全武器中最弱。



絶大な破壊力を持った魔法が多数そろっている。さらに、MPの消費量が少ないものが多く、連続で魔法攻撃も可能。効果範囲の広さを活かし、一瞬で群がる敵を葬り去ろう。


↑MP消費量2〜5で抜群の攻撃力の「ブレスオブアシエル」。

基本戦術

魔法を主軸に敵を倒す

攻撃魔法を持った武器なら、物理攻撃より魔法を使った方が効率的。MP消費量の少ない魔法を連続で撃ち、敵にダメージを与えていこう。連続魔法で弱った敵に物理攻撃でトドメを差せば、MPも自然とたまる。だがこのとき、すべての敵を魔法で倒してしまうとMPが溜まらず、残しすぎると反撃を食らう。物理攻撃で楽に倒せるまで敵を魔法で減らす、バランスの良さが重要だ。


←追尾機能を持った魔法を連続で撃ち過ぎると、敵がいなくなってしまう。

賢者の意志　*Will of the Wise*



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れない	狭い	鋳鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所　2章十三節(P.76)

攻撃力が低いのでチェインは繋げる

レベル4でも攻撃力10と低く物理攻撃用武器としての性能は低い。だが、魔法が非常に強力なので育て甲斐はある。振りの速さと攻撃力の低さを活かして、チェインを繋げながらMPをためれば、経験値も稼げ、体力回復も可能だ。



←レベル1からコンボ数が5なので、MPとチェインは稼ぎやすい。

【コンボの流れ】

コンボ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
F				F		F		F			F		
Level	Level 1						Level 2		Level 3		Level 4		

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	2.3kg	2.4kg	2.5kg	2.5kg

Magic's Data　ボイスオブアシエル

コストパフォーマンスが非常に高い

文字弾は一定時間、敵にダメージを与え続ける。レベル3で追尾機能が付くと、敵を倒した後にほかの敵を攻撃することも。また、MP消費量が非常に少ないので、連続使用も可能。レベル4まで上がれば、一瞬で小隊を全滅させられる。



←「賢者の意志」を装備したなら、メインは物理攻撃ではなく魔法になる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	2	禁じられた天使の文字弾を1文字発射する。
Level 2	19×3	2	禁じられた天使の文字弾を3文字発射する。
Level 3	26×3	5	禁じられた天使の追尾する文字弾を3文字発射する。
Level 4	32×5	5	禁じられた天使の追尾する文字弾を5文字発射する。

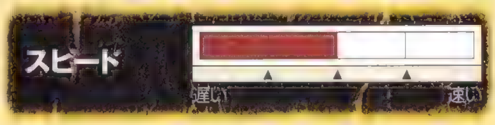
アックス
axe

重厚な凶刃が分厚い装甲ごと帝国軍を叩き斬る。

基本性能

すべての攻撃で敵を吹き飛ばせる強烈な性能

最大の特徴は、敵を吹き飛ばす効果が全攻撃にあること。攻撃力の高さもあって、1対1の戦闘では絶大な威力を誇る。だが、振りの遅さと攻撃範囲の狭さのため、攻撃は当たりづらい。



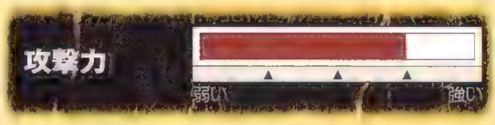
重量の重い武器が多く、振りのスピードは全体的に遅め。振り始めと終わりに大きな隙があり、そこで反撃を受けやすい。だが、例外的に「骨砕き」だけは機敏な攻撃が可能だ。


⬆重量感たっぷりの攻撃モーションは、高い威力を期待させる。

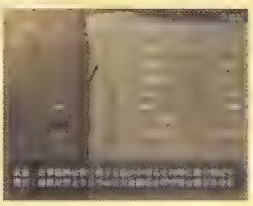


攻撃範囲は平均より若干短い。だが、左右に振り回すような横斬りが多いので、近距離の敵には攻撃が当たりやすいだろう。後方の敵にヒットする攻撃が多いのも利点だ。


⬆骨砕きの攻撃モーションだけは、例外的に突きが多い。



一撃の破壊力は最高クラス。どの武器もレベル1から攻撃力が高い上、レベルアップのたびにさら強力になっていく。さらに、全攻撃に吹き飛ばし効果があるのも嬉しい。


⬆「赤の旋風」の攻撃力は、ファーストクリアまででは最強。



アックスの魔法は、すべて攻撃系で構成される。威力の高低はさまざまだが、どの武器もMP消費量は多めだ。アックスはMPもためづらいので、魔法の無駄撃ちは控えよう。


⬆「ギガンテスクロウ」レベル4だとMPをすべて消費する。

基本戦術

敵を転がし1対1に持ち込む

攻撃力は高いが、モーションに隙が多いため敵に囲まれると反撃を食らいやすい。1〜2撃で倒せない小隊とは、まともに戦わない方が無難だ。だが、攻撃で1体だけを吹き飛ばし小隊から引き離せばこちらのもの。倒れた敵に攻撃を畳み掛けていけば、強敵とも優位に戦える。壁などの障害物を利用すればさらに効果的だ。とはいえ、敵を吹き飛ばしてしまう性質上チェインは稼ぎづらい。


⬅序盤での強敵退治は、モーションも速い「骨砕き」の使用が基本となる。

骨砕き　Bone breaker



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れる	広い	銑鉄	前方扇形攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所　1章2節(P.63)

1対1でこそ最大の威力を発揮する

コンボ全段に吹き飛ばし攻撃を持つ豪快な武器。1対1なら敵に反撃の暇を与えないだろう。ただ、振りが遅いので、多数の敵を相手にするときはやや不利になる。5、8、12発目の横斬りを活用して、敵に囲まれないようにしたい。



←壁際まで敵を運べば、起きあがらせないまま、連続攻撃を叩き込める。

【コンボの流れ】

0	1	2	3 (F)	4	5	6 (F)	7	8 (F)	9	10 (F)	11	12
Level 1					Level 2			Level 3		Level 4		

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	15	18	20
重量	3.0kg	3.5kg	4.0kg	5.0kg

Magic's Data　ファングオブクエイク

レベル3までは近くの敵を狙え

岩柱はカイムの向いている方向に生える。しかし、唱えた後の硬直時間があるので、レベル3の5本目までは真っ直ぐにしか生えない。最初の段階では、敵を引きつけてから撃つのが効果的だ。MP消費量の割に攻撃力は低い。



←レベル4になれば、半分以上の岩柱を任意の方向に出現させられる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	12	10	巨大な岩柱が地面から生えてくる。
Level 2	12×3	20	3本の巨大な岩柱が地面から生えてくる。
Level 3	12×6	30	6本の巨大な岩柱が地面から生えてくる。
Level 4	12×812	40	12本の巨大な岩柱が地面から生えてくる。

赤の旋風 Crimson Gast



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れる	狭い	鋳鋼	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data 入手場所 3章14節(P.96)



←レベル2にするだけで、ロングソード最強クラスの攻撃力が得られる。

1周目最高の破壊力を誇る

骨砕き同様、すべての攻撃で敵を吹き飛ばせるが、スピードはかなり遅い。しかし、攻撃力の高さは十分それを補える。攻撃が周囲に広がるフィニッシュブローなら、一瞬で小隊を半壊状態にさせられるだろう。レベル4目指して育てよう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	21	32	38	42
重量	4.5kg	5.5kg	6.5kg	7.0kg

Magic Data ギガンテスクロウ



←素早く移動する敵の動きを止めるために、使用する作戦もある。

吹き飛ばした敵に追い打ちを

隕石の落下で周囲の敵をすべて吹き飛ばす。敵が転がっている隙に攻撃をしかければ、武器自体のスピードの遅さもカバーできるだろう。使用後はMPがほぼゼロになるため、敵に囲まれたときなどのピンチに備えて、乱用は控えたい。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	28	10	暗黒星雲より巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。
Level 2	28×3	20	暗黒星雲より3つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。
Level 3	28×6	30	暗黒星雲より6つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。
Level 4	28×9	40	暗黒星雲より9つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。

ポールアックス

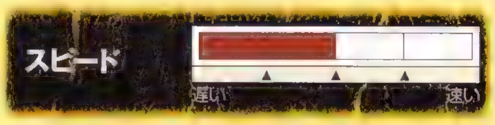
pole axe

長柄の先端に付いた斧が、離れた敵の群をも一瞬で薙ぎ倒す。

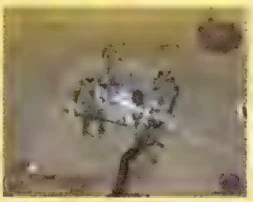
基本性能

隙は大きいが広範囲の敵に攻撃可能

攻撃範囲の広さはスピアと並んでトップクラス。スピア同様、武器を振るスピードも遅くはなく、一振りで多くの敵を攻撃できる。威力も平均以上で、使いやすい系統の1つだ。



武器を振るスピードは、長さの割には速い。全系統の中でも平均的な部類に入るだろう。また、やや遅めの武器であっても攻撃範囲が広いため、大きな問題とはならないはずだ。



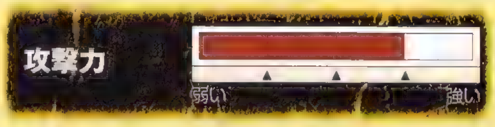
↑重量的には、スピアより少し軽めの武器が多い。



非常に広い攻撃範囲がポールアックスの特徴。左右はもちろん、後方まで攻撃できる横斬りが多く、近づく敵を次々薙払う。だが、時折突きも出るので、攻撃の流れは覚えたい。



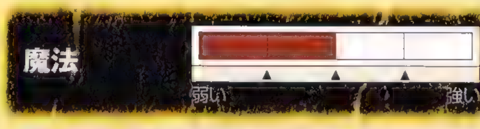
↑後方への攻撃も、かなり後ろまで届くので、乱戦時に頼れる。



攻撃力がそこそこ高めの武器が多い。レベルが1から2に上がるとグンと成長する武器もあるので、ひとまず育ててみよう。ただし、コンボ数の増加は平均よりやや低い。



↑コンボ数の初期値は高いが、15発まで増える武器はない。



威力、MP消費量ともに大きく突出した魔法はない。中には特殊な効果の魔法もあるが、武器の入手はしばらく先だろう。物理攻撃が強いので、あくまでサポートと考えよう。



↑物理攻撃は広範囲に及ぶので、MPは比較的溜まりやすい。

基本戦術

武器の長さを活かす距離を保て

攻撃範囲が広い特徴を活かせば、ザコを一瞬で全滅させられる。弱い敵の小隊を見つけたら、やや離れた位置から斬り込んでいこう。だが、ここで忘れてはいけないのが、左右へ大きく振る攻撃が多い分隙もできやすいということ。敵の群に近づかれ過ぎたら、溜まったMPで周囲の敵を吹き飛ばそう。その後、ある程度離れた位置から攻撃を再開すれば、自分の間合いを取り戻せる。



←敵を吹き飛ばす手段としてフィニッシュブローを使うのもアリだ。

日出国の魔刃 Raikani



基本ステータス

切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
よく切れる	かなり広い	銑鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data | 入手場所 4章5節(P.104)



←武器の長さと横斬りの多さの相乗効果から、一撃で多くの敵を切り刻める。

トータルバランスが高い優秀な武器

ファーストクリアまでに登場する武器の中では1、2を争う広い攻撃範囲を持ち、振りもそこそこ速い。さらに攻撃力も高く、使いやすさ抜群だ。横斬りが多いが、敵を吹き飛ばす攻撃が少ないため、HPの高い敵には反撃を受けやすい。

【コンボの流れ】

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		F			F		F				F		
Level 1				Level 2			Level 3		Level 4				

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	14	28	31	32
重量	2.8kg	2.8kg	2.9kg	3.0kg

Magic Data | ブラッディネスオブザペイン



←魔法陣はカイムが向いている方向に発生する。敵の密集地帯を狙え。

敵を誘導して一網打尽に

魔法陣の上に乗った敵にダメージを与える。小隊がカイムに向かってくる習性を利用し、多くの敵を魔法陣の中に誘導しよう。なお、魔法陣が発生している間、ダメージは何度でも与えられ、体力の高い敵を一気に弱らせられる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	20	10	魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。
Level 2	20×3	10	3つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。
Level 3	20×5	10	5つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。
Level 4	20×8	10	8つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。

メイス
mace

己の力と巨大な塊の重みは圧倒的な破壊力を生み出し立ちふさがる敵を叩き潰す。

基本性能

振りのスピードは遅いがその強烈な一撃は一級品

レベル4に上がった武器なら、当たれば無敵の攻撃力を誇る。だが、攻撃範囲が非常に狭く、武器を振るスピードも遅いので、扱いはかなり難しい。育てるにも根気が要りそうだ。

スピード 遅い ― 速い

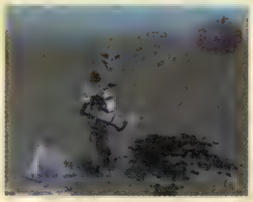
見た目のとおり、非常に重たい武器が多い。その重さのため、長さの割には武器を振るスピードがかなり遅めだ。同様に、フィニッシュブローの発生にも時間がかかる。



⬆コンボの1発目が動き出すモーションは、かなり重たげ。

攻撃範囲 狭い ― 広い

長さが短い武器が多く、攻撃範囲もそれに応じて狭くなっている。コンボの流れは突き、横斬り、縦斬りと豊富だが、短さのため離れた敵に届かない。やはり接近戦が基本だろう。



⬆ヒット後は敵が必ず吹き飛んでしまう。再び敵に近づこう。

攻撃力 弱い ― 強い

メイスの多くはレベル1から高い攻撃力を持っている。全攻撃に敵を吹き飛ばす能力が備わっているため、入手と同時に実戦投入が可能だ。強敵と対戦時には所持していたい。



⬆レベル4にもなれば、圧倒的な破壊力で敵を粉砕する。

魔法 弱い ― 強い

メイスの魔法には威力の大きなものは少ない。MP消費量も多く、ほかに比べて使いづらい魔法が多いだろう。だが、効果範囲はそこそこあるので、牽制として使う手はアリ。



⬆「ガブリエルクロウ」でダメージを与え、物理攻撃でトドメを。

基本戦術

強敵専用武器として育てておこう

攻撃範囲の狭さと振りの遅さのため、多数の敵を同時に相手にすると苦戦しがち。敵1体を倒している間に、ほかの敵から攻撃を受けてしまうからだ。最大の特徴である攻撃力の高さは、少ない数で襲ってくる強敵と戦ってこそ活きる。強敵と戦うときはメイス、通常はほかの武器へと切り替えていこう。だが、この方法だとキルカウントが稼げない。レベル上げはフリーミッションなどで行おう。



⬅高い攻撃力をうまく活かしてこそ、メイスを使いこなしたと言える。

聖なる鎚矛 Holy Mace



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れない	狭い	青銅	前方扇形攻撃タイプ

Weapon's Data | 入手場所 5章3節(P.116)

破壊力はあるが、集団戦は苦手

攻撃力の高さと、すべての打撃で敵を吹き飛ばせることから、1対1の戦闘では抜群の性能を誇る。ただし、攻撃範囲の狭さと振りの遅さのため、集団戦では反撃を食らいがち。育成の際は、魔法を併用しながらキルカウントを稼ごう。



←魔法で敵を吹き飛ばした後なら、振りが遅くても確実に命中させられる。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	26	31	36	39
重量	4.0kg	4.0kg	4.0kg	4.0kg

Magic Data | ガブリエルクロウ

魔法発動までのズレを見極めよう

広範囲の敵を吹き飛ばすが、唱えてから発動までの時間が3秒近くある。タイムラグを考えないと、敵がその場所から離れかねない。レベル1は自分周辺、レベル2以降は向いている方向に光が出ると覚え、敵との距離を計算しておこう。



←レベル4になれば、範囲が広いため、タイムラグを気にせずとも当たる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	22	10	大天使の光が収束して爆発する。
Level 2	22×6	20	大天使の光が6本収束して爆発する。
Level 3	22×8	30	大天使の光が8本収束して爆発する。
Level 4	22×12	40	大天使の光が12本収束して爆発する。

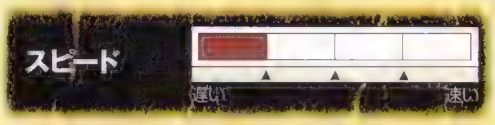
ハンマー
hammer

柄の先で鈍色に沈む金属が、帝国兵を叩き潰した血でその輝きを増していく。

基本性能

もっとも重く、もっとも攻撃力が高い武器

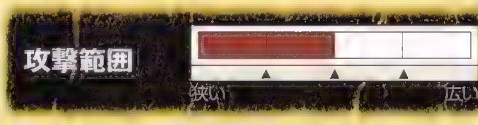
非常に高い攻撃力とそこそこの攻撃範囲を誇るハンマー。広範囲の敵を一蹴する能力を持つが、それも攻撃が当たればこそ。全系統中最大級の重さのため、振りのスピードが非常に遅い。



10kgを越える重さの武器もあり、全体的な重量は相当なもの。それに比例して、武器を振る速度も遅くなっている。フィニッシュブローが発動するまでの時間もかなり長い。



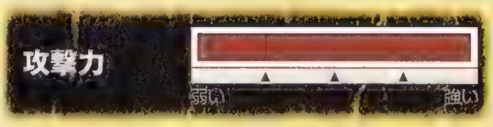
⬆「亡国の礎」はレベル4で6.5kgだが、ハンマー内一軽い。



攻撃範囲は、アックスやメイスに比べて若干広い。とはいえ、全体で見ればやはり狭い部類に入る。だが、コンボ内に左右や背後へ届く攻撃があるので、接近した敵は排除可能。



⬆武器を大きく振る攻撃は、後ろの敵にまでヒットする。



ハンマーの魅力は、なんと言っても高い攻撃力。その先端に触れた帝国兵は、次々に吹き飛ばされていくだろう。ダッシュ突きやフィニッシュブローを使い、一気に敵を殲滅しよう。



⬆効果範囲が広い「亡国の礎」なら、一気に敵を吹き飛ばせる。



威力はあまりないが、効果範囲が広く使い勝手の良い魔法がそろっている。MP消費量もそれほど多くないので、物理攻撃のサポートとして十分に活躍してくれるだろう。



⬆MP消費量は多いが、威力も高い「ライトニングブラッド」。

基本戦術

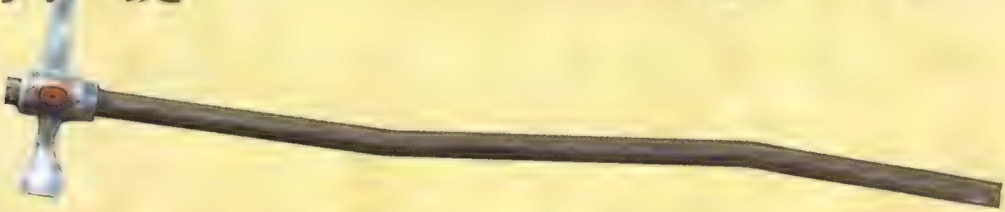
先制攻撃対策としての魔法

威力が高く攻撃範囲も広いハンマーだが、武器を振る速度――特に初動が遅いため、敵に先制攻撃を食らいやすい。対応策としては、最初に魔法を撃つのがお勧め。ハンマーの魔法は効果範囲が広いので、周囲の敵を大量に吹き飛ばせる。その後、敵に向かってハンマーを振れば、一気に数体の敵を倒せるだろう。また、MPが溜まっていない場合は、フィニッシュブローやダッシュ突きを使うのもアリだ。



⬅フィニッシュブローを使う際は、発動の遅さを計算に入れておこう。

亡国の礎 Buried Kingdom



基本ステータス	切れ味	攻撃範囲	材質	F フィニッシュブロー
	切れ味悪い	広い	鉄	周辺攻撃タイプ

Weapon's Data　入手場所　2章3節(P.68)



←すべての敵を吹き飛ばすので、チェインを稼ぐには向いていない。

敵を吹き飛ばして、距離を保つ

攻撃力が高く後方にも届く横斬りが多いため、近づいてくる敵は薙払える。しかし、スピードが遅いので、乱戦になると反撃を受けやすい。攻撃すべてに吹き飛ばし効果があるのを利用して、敵との距離を自分に有利な間合いで保とう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	15	18	20
重量	3.4kg	4.2kg	5.4kg	6.5kg

Magic's Data　ライトニングブラッド



←MPの消費は激しいが、それに見合ったダメージを与えてくれる

雷球と爆発の2段攻撃

雷球に触れた敵はダメージを受けて吹き飛ぶ。さらに、雷球は約5秒後に爆発し、周囲の敵に再びダメージを与える。1発の威力も大きいので、両方が当たれば強敵の体力も一気に減らせるだろう。レベル4なら周囲の敵を一掃できる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	爆発する雷球を1個、配置する。
Level 2	37×4	20	爆発する雷球を4個、配置する。
Level 3	60×6	30	爆発する雷球を6個、配置する。
Level 4	74×16	40	爆発する雷球を16個、配置する。

地上戦の敵
Ground Enemy

地上戦では、数々の敵が集団となってカイムを襲ってくる。ドラゴンや仲間がいるとはいえ、やはり多勢に無勢。敵の攻撃や耐性などを把握しなければ、戦場で生き残るのは厳しいだろう。的確な攻撃で次々と敵を屠り、一騎当千の竜騎士を目指そう。

敵にもレベルがある

戦闘を繰り返し、ミッションを次々にこなしていくと、同じ姿の敵でも強さに違いがあることに気づくはず。武器は強くなっているのに、何度も攻撃しなければ倒せない——これは、敵にもレベルがあるからなのだ。レベルは4段階。同じ種類の敵でも、シナリオが進むに従って、体力や攻撃力などが上昇する。


←同じ姿の敵でも後半の敵のほうがレベルは高い。

耐性は色で見分ける

敵は、その耐性によって「白」「黒」「赤」の3種類に分けられる。「白」はノーマル、「黒」は物理攻撃、魔法攻撃、ドラゴンの攻撃に対する耐性、「赤」は魔法攻撃とドラゴンの攻撃に対する反射と耐性——という具合だ。どの色もパッと見ただけで判別できるので、攻撃方法の選択に役立てよう。


←仲間の魔法は、どの敵に対しても確実な効果がある。

ページの見方

シルバー・ポーン ❶ もっとも多く登場する兵士


❷

帝国軍の標準的な歩兵。右手の剣で攻撃、左手の盾で防御を行ってくる。能力的には最下層なので、武器を振っているだけでも楽に倒せる。❸

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP ❹	20	38	58	78
EXP ❺	10	24	34	41
AT ❻	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★★	★★★	★★	★★

❼

❶ 敵の名前。
❷ 敵のグラフィック。
❸ 敵の特徴を解説。
❹ 敵の体力。数値が高いほど体力があり、ゼロになると倒れる。
レベルによって数値は変化する。シルバー・ポーンと比較してその体力を測るとわかりやすい。
❺ 倒すと手に入る経験値。
レベルによって数値は変化する。
❻ 敵の通常攻撃時の攻撃力。

❼ 敵の能力を3段階で評価。

目標レンジ	敵がこちらを認識する距離。 ★が多いほど、遠くまで認識する。
移動速度	敵が移動するスピード。 ★が多いほど、速く移動する。
攻撃速度	敵が攻撃するスピード。 ★が多いほど、速く攻撃する。
攻撃間隔	敵が攻撃する間隔。 ★が多いほど、頻繁に攻撃する。
防御間隔	敵が防御する間隔。 ★が多いほど、頻繁に防御する。

シルバー・ポーン

もっとも多く登場する兵士



帝国軍の標準的な歩兵。右手の剣で攻撃、左手の盾で防御を行ってくる。能力的には最下層なので、武器を振っているだけでも楽に倒せる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	20	38	58	78
EXP	10	24	34	41
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★★	★★★	★★	★★

クリムゾン・ポーン

耐魔術仕様の標準歩兵



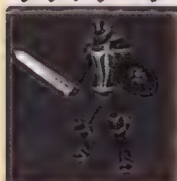
帝国軍の標準歩兵を耐魔術用に強化した兵士。魔法攻撃を反射してくる以外は、シルバー・ポーンとさほど変わらない。攻撃方法も同じく剣。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	22	41.8	63.8	85.8
EXP	12	28.8	40.8	49.2
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★★	★★★	★★★	★★

ブラック・ポーン

高い耐性を備えたポーン



ポーン部隊を率いる隊長。物理攻撃、魔法攻撃ともに耐性があり、なかなかダメージを与えられない。時折、強烈な一撃も振るってくる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	24	45.6	69.6	93.6
EXP	15	36	51	61.5
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★★	★★	★★★	★★★

シルバー・ビショップ

屈強な体躯で斧を振る



巨大な斧を手にした、体格の良い歩兵。ポーンよりHPも高く、序盤では手強い相手となる。振りの遅さの隙を突いて、攻撃をしよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	32	60.8	92.8	124.8
EXP	15	36	51	61.5
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★★★	★★

クリムゾン・ビショップ

赤く染まった強靭な体



耐魔術用強化を行ったビショップ。魔法攻撃の反射と高い体力が特徴だ。魔法への耐性もあるため、破壊力のある武器で攻撃しよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	32	60.8	92.8	124.8
EXP	18	43.2	61.2	73.8
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★★★	★★

ブラック・ビショップ

高い耐性を備えた序盤の強敵



隊長クラスのビショップ。元々高い体力に、物理攻撃と魔法への耐性が付き、倒すにはかなりの労力を要する。1体ずつ確実に処理したい。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	22	52.8	74.8	90.2
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★	★★	★★★

シルバー・クィーン
丸い体で連続攻撃を行う



小回りの利く小剣での連続攻撃が特徴。1発受けると、続く攻撃も必ず食らってしまう。1発のダメージは低いが、連発で食らうと痛い。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	20	38	58	78
EXP	11	26.4	37.4	45.1
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★★★	★★

クリムゾン・クィーン
連続攻撃と魔法反射が強烈



シルバー・クィーン同様、小剣で連続攻撃をしてくる。また、耐魔法強化もされ、魔法攻撃はすべて反射する。体力はそれほど高くない。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	22	41.8	63.8	85.8
EXP	12	28.8	40.8	49.2
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★★	★★

ブラック・クィーン
近距離での戦闘は避けたい



小剣使いのクィーン部隊でも隊長クラスの実力を誇る。物理攻撃、魔法攻撃ともにあまり効果がないので、中距離から地道に体力を削ろう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	24	45.6	69.6	93.6
EXP	16	38.4	54.4	65.6
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★	★★★	★★★

シルバー・ルーク
複数の槍がカイムを襲う



長い槍を持った細身の歩兵。装備している武器が短いと、こちらの射程外から攻撃される。1度に登場する数が多く、カイムを囲んでくる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	20	48	68	82
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★	★★★	★★	★★

クリムゾン・ルーク
魔法を跳ね返す帝国の槍使い



耐魔術用強化がなされたルーク。1度に登場する数が多い上、魔法攻撃を反射する。ハンマーで敵を吹き飛ばし、密集させないのも手だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	32	60.8	92.8	124.8
EXP	22	52.8	74.8	90.2
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★	★★★	★★	★★

ENEMY解析 兵士名から行動パターンを判断

帝国軍の兵士は、特徴によって「ポーン」「ビショップ」「ガード」などに分けられている。同じ種類なら、色が違っても攻撃や移動のパターンはさほど変わらない。以前戦った敵と色が違う敵に出会ったときの参考にしてほしい。



←同じポーンでも、ブラック・ポーンはかなりの強敵。

シルバー・ナイト

高速で突撃してくる騎馬兵



騎馬に乗り槍を持った帝国軍の兵士。遠距離から体当たりを仕掛けてくる。前足を持ち上げたら体当たりの準備なので、避ける準備をしよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	20	48	68	82
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★★★	★★★	★	★★

ブラック・ナイト

戦場を駆け抜ける漆黒のナイト



帝国軍を指揮する騎馬兵。ポールアックスを携え、シルバー・ナイト同様体当たりを仕掛けてくる。物理攻撃と魔法への耐性も付いた強敵だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	30	72	102	123
AT	6	10	15	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★★★	★★★	★	★★★

シルバー・キング

巨大な体から放たれる攻撃は強烈



右手にハンマー、左手に盾を構えた帝国軍の重歩兵。その一撃は、カイムを吹き飛ばすほど強力。HPもほかの兵に比べてかなり高い。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	55	104.5	159.5	214.5
EXP	33	79.2	112.2	135.3
AT	6	10	15	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★	★★	★★

クリムゾン・キング

体力が高い上魔法の通じない難敵



シルバー・キングに耐魔法の強化を行った赤い帝国重歩兵。魔法攻撃を反射する。持っているハンマーも一回り以上大きくなり、攻撃力が増している。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	73	138.7	211.7	284.7
EXP	35	84	119	143.5
AT	10	15	21	29

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★	★★	★★

ブラック・キング

帝国軍の中でも最高峰の猛者



キング部隊の隊長。ほかのキング同様、攻撃を受けると吹き飛ばされてしまう。物理攻撃と魔法に耐性があるので、HPも減りにくい。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	50	95	145	195
EXP	40	96	136	164
AT	10	15	21	29

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★	★	★★★	★★★

クリムゾン・シールド

体をすべて隠す真紅の盾



2つに割れた巨大な盾を持つ兵士。盾を1つに合わせ、突進してくる体当たりが強烈だ。盾には天使の教会の紋章が描かれている。魔法を反射する。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	36	68.4	104.4	140.4
EXP	25	60	85	102.5
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★	★★★	★	★★

ガード

帝国の要所を守る強力な兵士



巨大な剣と盾を持った護衛兵士。高いHPと攻撃力で、カイムたちの行く手を遮る。なお、巨大な剣の攻撃は、吹き飛ばし効果を持つ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	65	123.5	188.5	253.5
EXP	30	72	102	123
AT	6	10	15	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★	★★	★★

エンパイア・ガード

圧倒的な破壊力を誇る精鋭部隊



ガードの中でも特に能力が高い者が、エンパイア・ガードとして帝都を守護する。その高い攻撃力は、帝国軍の中でもトップクラスを誇る。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	70	133	203	273
EXP	35	84	119	143.5
AT	6	10	15	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★★★	★★★

アンデッド・ナイト

攻防ともに隙の少ない強力な兵士



天使の教会の力により、死の淵から蘇った兵士。出現地点付近に立つと地底より現れる。なお、出現後、ドラゴンに乗ると再び地底に戻る。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	22	41.8	63.8	85.8
EXP	20	48	68	82
AT	6	10	15	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★	★★	★★	★★★

レイス

妖しく光る瞳に宿る生者への恨み



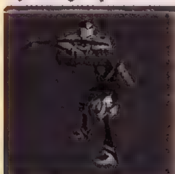
死してなお現世をさまよう悪霊。その枯れた腕でカイムに殴りかかってくる。中には、ネクロマンサーに召還されて出現する者もいる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	18	34.2	52.2	70.2
EXP	10	24	34	41
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★★	★★★	★	★★

アーチャー

地上からの矢はドラゴンの天敵



遠距離から矢を撃ってくる帝国軍の弓兵。さらに、アーチャーの攻撃はドラゴン騎乗中の上空にも届くので、ドラゴンの天敵と言える存在だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	4	7.6	11.6	15.6
EXP	13	31.2	44.2	53.3
AT	4	6	10	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★	★★	★	★★

ENEMY 解析

帝国軍の亜人部隊について

帝国軍には人間の兵士のほかに、ゴブリンやオーク、オーガなどの亜人部隊が存在する。人間とは違った特殊な体格から繰り出される攻撃は、どれも強力。ゴブリン以外は、1体で序盤のポーン小隊を越える強さを持つ。



←オークは戦車に乗って、攻撃してくることも。

司祭
遠距離からの魔法が強力



魔法攻撃をしてくる白装束の司祭。魔法の軌道は直線的だが、かなり離れた位置まで攻撃可能。HPは低いので、近づけば楽に倒せる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	9	17.1	26.1	35.1
EXP	12	28.8	40.8	49.2
AT	4	6	10	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★★	★★	★★★	★★★

魔獣使い
魔法への耐性を持った魔術師



司祭同様、魔法攻撃を仕掛けてくる上に、こちらの魔法攻撃も反射する。遠距離から攻撃できないので、魔法をかわしながら近づこう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	18	34.2	52.2	70.2
EXP	20	48	68	82
AT	4	6	10	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★★	★★★	★★★	★★

ネクロマンサー
死霊すら利用する邪悪な魔法使い

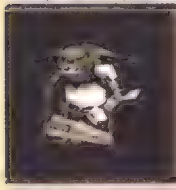


魔法攻撃だけでなく、レイスを呼び出す力も備えている。さらに、物理攻撃、魔法攻撃への耐性もある、最強クラスの魔法使いだ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	20	38	58	78
EXP	28	33	36	39
AT	4	6	10	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★★	★★★	★★	★★

ゴブリン(白)
素早い攻撃がウリの亜人

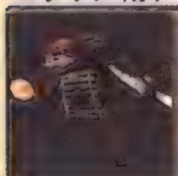


小さな体と剣で、連続攻撃を行ってくる。攻撃頻度も高く、ちょっとした攻撃の隙間に反撃してくる。1度に出現する量が多いのも特徴だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	10	19	29	39
EXP	8	19.2	27.2	32.8
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★★	★★★	★★★	★

ゴブリン(赤)
魔法をはね返す赤色のゴブリン



ゴブリン(白)同様、素早い攻撃と集団での行動が特徴。ほかの赤い敵同様、魔法とドラゴンの攻撃を反射する。物理攻撃で倒していこう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	12	22.8	34.8	46.8
EXP	10	24	34	41
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★★	★★★	★★★	★

オーク
巨大なハンマーを振りかざす

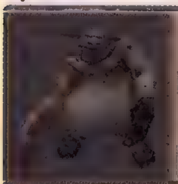


豚の頭を持った異形の生物。巨大なハンマーを右手に持ち、力任せの攻撃を仕掛けてくる。オークが集団で行動することは、あまりない。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	45	85.5	130.5	175.5
EXP	25	60	85	102.5
AT	10	15	21	29

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★	★

トロル
巨大な割には素早い攻撃



手に持った巨大な分銅は、かなり広い範囲を攻撃できる上に、スピードも速い。複数体に囲まれる前に、吹き飛ばしで1対1に持ち込もう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	40	76	116	156
EXP	35	84	119	143.5
AT	10	15	21	29

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★	★★	★	★★

オーガ(白)
長身から繰り出される強烈な攻撃



カイムの倍以上はあろうかという高身長から、拳を振り下ろしてくる。ダメージが大きいので、振り上げた瞬間にガードか回避を行いたい。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	50	95	145	195
EXP	35	84	119	143.5
AT	10	15	21	29

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★	★★★	★	★

オーガ(黒)
両手に持った長剣で叩き斬る



高い位置から振り下ろされる長剣は、その巨体からは想像できないほど速い。物理攻撃と魔法への耐性も持ち、亜人最強クラスの実力を誇る。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	45	85.5	130.5	175.5
EXP	40	96	136	164
AT	10	15	21	29

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★	★★	★	★

シャドウ(ポーン)
地の底より現れる特殊なポーン

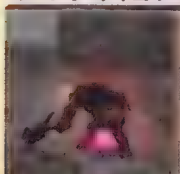


条件を満たすと出現する特殊なポーン。青い光を発しているときのみ、ダメージを与えられる。1分以内に倒さないと、地面に戻っていく。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	200	220	220	240
EXP	22	26.4	28.6	30.8
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★★	★★★	★★	★★

シャドウ(ビショップ)
斧と魔法でカイムを苦しめる



ほかのシャドウ同様、青い光のときは武器、赤い光のときは魔法で攻撃してくる。なお、魔法を6発撃つと、青い光に変化する。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	250	275	275	300
EXP	33	39.6	42.9	46.2
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★★	★★	★★	★★★

シャドウ(キング)
強敵シャドウの最強兵士



巨大なハンマーでの一撃を食らうと、吹き飛ばされて時間を大きくロスしてしまう。ハンマーを振りかざしたらスライドでかわそう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	300	330	330	360
EXP	44	52.8	57.2	61.6
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★	★★	★★	★★	★★★

ワーカー
帝国軍の兵器を使いこなす操作兵



投石器や石弓など、巨大な兵器を操作する。だが、本人自体に攻撃能力はなく、HPも一撃で倒せる程度。近づいてしまえば楽勝だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	1	1.9	2.9	3.9
EXP	3	7.2	10.2	12.3
AT	4	6	10	15

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★	★	★★★	★	★★

ブタ戦車
オークが操る移動式戦車



遠距離から砲弾を撃つ。操作をするオークには、正面からの通常攻撃は無効。ジャンプ攻撃、ダッシュ突き、背後からの攻撃で撃退しよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	48	91.2	139.2	187.2
EXP	28	67.2	95.2	114.8
AT	4	6	10	21

目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★	★★★	★	★★

ゴーレム
魔力によって石から作られた巨人



あまりにも巨大な体のため、カイムの攻撃では、まったくダメージを与えられない。ドラゴンに乗って、空から攻撃を仕掛けよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	200	380	580	780
EXP	100	240	340	410
AT	15	21	29	40

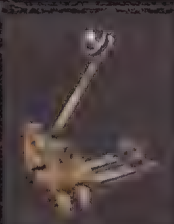
目標レンジ	移動速度	攻撃速度	攻撃間隔	防御間隔
★★★	★	★★★	★	★

ENEMY解析

戦場に登場する数々の帝国軍兵器

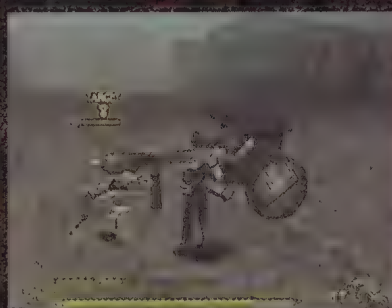
帝国軍は今回の戦いにさまざまな巨大兵器を投入してくる。兵器には以下の3種類があり、操作しているのはワーカー。強力な兵器の機能を止めるにはワーカーを倒す必要がある。

投石機



巨大な石が空中のドラゴンをも狙う

飛んでくるのは巨大な石のため、落下した周辺でもダメージを受ける。なお、石は空中のドラゴンにも当たる。



←矢を撃つ準備をする帝国兵。巨大な兵器だけあって準備も大変だ。

三連投石器



投石器をさらにパワーアップ

3つの巨石を同時に投げてくる。操作しているワーカーは兵器の左右に2人いるので、両方とも倒そう。

石弓



引き絞られた弓が巨大な矢を放つ。

空を飛ぶドラゴンをも射抜く巨大な矢を撃ってくる。ドラゴンへのダメージは大きいので、スライドで回避しよう。

空中戦の敵
Sky Enemy

ドラゴンに乗って大空を飛び回る空中戦。一見、優雅に見えるその戦闘も、HPの回復手段がないため、非常にシビア。ザコ敵相手でも気は抜かない方がいい。移動パターンや攻撃方法など敵の特徴を理解して、極力受けるダメージを減らそう。

ミッションの難易度でステータスが変化

空中戦の敵は、地上戦と違ってレベルが存在しない。だが、それでも戦闘を行っていると、同じ敵なのに強さに違いを感じるはず。これは、敵のステータスがステージの難易度によって変化しているからだ。この難易度は各ステージ毎に設定されている。敵を見た目だけで判断すると痛い目を見ることもありそうだ。



↑ステージの難易度は、基本的には先に進むほど高い。

空中戦の敵には移動パターンがある

空中戦の敵の移動パターンは、大きく分けると「動く敵」と「動かない敵」の2種類。さらに、動く敵は「近づくと攻撃してくるグリフォン」や、「攻撃を受けるとワープするビホルダー」など各自のパターンに細分化される。ただ闇雲に戦うだけでなく、敵の移動パターンを念頭に作戦を練っておこう。



↑移動速度に変化があるグリフォンの動きは、非常に捉えづらい。



↑ガーゴイルCubeは、動かないので攻撃を当てやすい。

ページの見方

❶ 空中兵器(小)

❷ 

大空を浮遊する空中砲台

❸ ある一定の高さまで上ると、動きを止め、攻撃してくる。攻撃方法は、バルカンと大砲の2種類。バルカンに当たると操作に多少の影響が出るが、ダメージはゼロ。大砲を避けることを念頭に、攻撃を行おう。

基本ステータス	
❹ HP	C
❺ EXP	30

攻撃方法	
❻ バルカン	0 ❼
大砲	10

❶ 敵の名前。
❷ 敵のグラフィック。
❸ 敵の移動パターンや特徴などを解説。ミッションの難易度によって数値は変化する。
❹ 敵の体力をA～Dの4段階で評価。Aがもっとも多く、Dは攻撃が当たると一撃で倒れる。
❺ 敵の基本経験値。ミッションの難易度によって数値は変化する。
❻ 敵の攻撃方法。
❼ 各攻撃の基本攻撃力。ミッションの難易度によって数値は変化する。

空中兵器（小）



大空を浮遊する空中砲台

ある一定の高さまで上ると、動きを止め、攻撃してくる。攻撃方法は、バルカンと大砲の2種類。バルカンに当たると操作に多少の影響が出るが、ダメージはゼロ。大砲を避けることを念頭に、攻撃を行おう。

基本ステータス	
HP	C
EXP	30

攻撃方法	
バルカン	0
大砲	10

空中兵器（大）



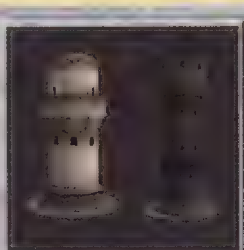
基本ステータス	羽根	プロペラ	砲身
HP	B	C	C
EXP	100	5	20

攻撃方法	
バルカン	0
大砲	10

無数の砲身を身にまとう、巨大な空中兵器

複数のパーツで構成され（下記参照）、すべての砲身やパーツを破壊しないと倒すことはできない。その場を動かない上に、各パーツのHPも少ないので、1つ1つの破壊はたやすいはずだ。バルカンと大砲での攻撃を行ってくるが、攻撃頻度の高さは空中兵器（小）の比ではないだろう。

砲台塔



空中の敵を狙う地上に建てられた塔

地上からドラゴンに向かって大砲を撃ってくる。動かないので攻撃は当てやすい。だが、複数体で出現することが多く、こちらへの攻撃も激しい。近づくときは、スライドを多用しながら進もう。

基本ステータス	
HP	C
EXP	100

攻撃方法	
大砲	10

ENEMY 解析

巨大な空中兵器を構成するさまざまなパーツ

空中兵器（大）は、「羽根」「プロペラ」「砲身」の3パーツ。空中兵器（特大）は、プラス「砲台」で構成される。各パーツの設置位置を把握して、的確に破壊しよう。



↑「羽根」と「プロペラ」は、本体の左右に配置されている。



↑「砲身」は本体下部に配置されている。空中兵器（特大）の方が数は多い。



↑空中兵器（特大）上部の「砲台」。左右の「羽根」付近にも発見できる。

ガーゴイルCube(白)



無数のレーザーがドラゴンを襲う

ロックオン攻撃1発で倒せる上その場から動かないので、1体のみ倒すなら簡単だろう。だが、出現するときは必ず画面を埋め尽くすほどの量。MPが溜まっていれば、大魔法攻撃で一掃したい敵だ。

基本ステータス	
HP	D
EXP	10

攻撃方法	
直角レーザー攻撃	5

ガーゴイルCube



ガーゴイルの有無によって攻撃が変化

ガーゴイルがいるときのみ、ホーミング弾を撃ってくる。つまり、ガーゴイルを倒してしまえば、攻撃方法は突進のみとなる。突進は視界に捉えると発動するので、近づきすぎずに攻撃することが肝心だ。

基本ステータス	
HP	D
EXP	25

攻撃方法	
突進攻撃	5
ホーミング弾	5

ガーゴイルCube(赤)



ガーゴイルと一蓮托生の存在

基本的な行動はガーゴイルCubeと同じ。近づかなければ、ホーミング弾のみの攻撃となる。ただ、大きく違う点は、ガーゴイルを倒すと一緒に自爆するということ。みつけたら、真っ先にガーゴイルを狙おう。

基本ステータス	
HP	D
EXP	25

攻撃方法	
突進攻撃	5
ホーミング弾	5

ガーゴイル



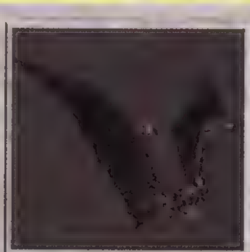
3個のホーミング弾で身を守る

ホーミング弾を周囲に3個まとう。まとっている間は攻撃が効かないが、当てるとホーミング弾が1個消えるので、3発撃ち込んで次が出る前に倒そう。またはホーミング弾が発射された瞬間を狙うのも手だ。

基本ステータス	
HP	C
EXP	80

攻撃方法	
ホーミング弾	5

こうもり



無数のこうもりが放つ超音波攻撃

1度に大量発生して、超音波攻撃をしてくる。離れているとそれほど大きく動かないが、近づくとこちらの側に寄ってくるので、近づきすぎは禁物だ。ロックオン攻撃がギリギリ届く位置をキープしたい。

基本ステータス	
HP	D
EXP	15

攻撃方法	
超音波	5
体当たり	10

グリフォン



鷲の頭と獅子の胴体で滑空する

こちらが近づくと攻撃してくる。急激な加減速を繰り返すので、ファイアーボールを当てることは難しい。ロックオン攻撃を中心に戦おう。攻撃ヒット後にできる隙を突き、ファイアーボールを撃ってもいい。

基本ステータス	
HP	C
EXP	250

攻撃方法	
超音波	5
体当たり	10

ビホルダー



目玉と触手からなる不気味なモンスター

普段は閉じられている目が開いたとき、その瞳から誘導弾が発せられる。ギリギリまで引きつけて、スライドで回避しよう。なお、普段はそれほど動かないが、攻撃を受けたときのみワープで移動する。

基本ステータス	
HP	C
EXP	180

攻撃方法	
ホーミング弾	5

ビホルダー(h)



サイクロプスとの連携が脅威

サイクロプスと同時に出現し、そのまわりを動き続けるビホルダー(h)。サイクロプスのレーザーを変化させて、攻撃してくる(下記参照)。自ら行う攻撃は、サイクロプスのレーザー発射時に撃たれる「直進弾」のみだ。なお、HPはそこそこあるが、サイクロプスを倒すと一緒に消滅する。

基本ステータス	
HP	C
EXP	180

攻撃方法	
直進弾	5
反射レーザー	5
拡散弾	1~3
拡散レーザー	6

毒性ビホルダー



倒した後も油断できない

赤と緑の光を交互に発する。赤のときは一撃で倒せるが、倒した後に複数のホーミング弾が襲ってくる。回避する自信がないなら、緑のときを狙おう。この時は通常のビホルダーと同じ動きをする。

基本ステータス	
HP	C
EXP	250

攻撃方法	
ホーミング弾	5
死亡ホーミング弾	12

サイクロプス



巨大なレーザーが大空を切り裂く

帝国軍によって人工的に産み出された単眼の巨人。方向転換以外の動きはしないものの、その瞳から発せられるレーザーは強烈。瞳から光を発してレーザーを溜めている時は無敵なので、回避準備に専念しよう。

基本ステータス	
HP	B+
EXP	1500

攻撃方法	
レーザー	15

ENEMY解析 サイクロプスとビホルダー(h)の連係攻撃

前述のようにビホルダー（h）はサイクロプスのレーザーを変化させる。その方法はさまざまで、反射させて攻撃する「反射レーザー」や、微細な弾に拡散して発射する「拡散弾」などがある。中でも強力なのが「拡散レーザー」。5体のビホルダー（h）が集まり、サイクロプスの攻撃を多数の誘導レーザーとして広範囲に射出させるのだ。ビホルダー（h）が集まったら、回避の準備を。



↑ビホルダー(h)の「拡散レーザー」発射前。この後、レーザーが飛んでくるので、避ける準備を。

ゴースト



固い殻によって本体を守る

移動はしないので攻撃は当たりやすいが、殻を閉じている時は、ダメージを与えられない。殻はゴーストが誘導弾を発射する瞬間に開くので、ロックオンして開くのを待とう。この瞬間を狙えばほぼ一撃で倒せる。

基本ステータス	
HP	D
EXP	35

攻撃方法	
誘導弾	3

スピリット



怨念の塊が呪詛を投げかける

攻撃時以外は動かないが、ダメージも与えられない。呪詛をしに近づいてきたときを狙おう。なお、ダメージを与えると元の位置にワープして無敵状態に戻る。攻撃力が低いうちは地道な攻撃が必要だろう。

基本ステータス	
HP	C
EXP	400

攻撃方法	
呪詛	2

スペクター



手に持った鎌が攻防の要

手元に鎌があるときは、こちらの攻撃を無効化する。鎌を投げて攻撃した隙を突いて、攻撃を当てよう。遠距離では鎌を投げて攻撃してくるが、近づくと鎌を振り下ろされ、大ダメージを与えてくる。

基本ステータス	
HP	B
EXP	900

攻撃方法	
鎌投げ	10
鎌振り下ろし	20

ノーマルドラゴン



2種類の攻撃を使い分けてくる

帝国軍に属するドラゴン。レッドドラゴンに似た攻撃方法を持ち、火球（ファイアーボール）と誘導弾（ロックオン攻撃）で攻撃してくる。こちらの正面からの攻撃は回避されやすいので、背後に回ろう。

基本ステータス	
HP	B
EXP	320

攻撃方法	
火球	7
誘導弾	5

ドラゴンリーダー



さらに性能の上がった帝国軍のドラゴン

ノーマルドラゴンより、さらに性能が高い。こちらの攻撃を回避する確率はさらに上がり、正面からの誘導弾は簡単にかわされてしまう。負けずに、次々放たれる誘導弾をかわし、背後から攻撃を仕掛けよう。

基本ステータス	
HP	B
EXP	500

攻撃方法	
火球	7
誘導弾	5

砲台



長い砲身がドラゴンに狙いを定める

空中兵器（大）や空中要塞（P.127）に設置されている。固定されているので、動くことはないが、こちらが射程に入ると大砲で応戦してくる。弾道はほぼまっすぐなので回避するのは簡単。かわしながら接近し、ファイアーボールで一気に倒そう。

基本ステータス	
HP	C
EXP	100

攻撃方法	
大砲	10

空中兵器(特大)



制空権を支配する巨大な兵器

数種類のパーツで構成され、全パーツを破壊しないと倒せない(P.185)。砲台が上部に3基、両端に1基ずつ配置されており、接近しすぎると無数の大砲に襲われることになる。1撃離脱で戦う作戦もアリだ。

基本ステータス				
	羽根	プロペラ	砲身	砲台
HP	B	C	C	C
EXP	100	5	20	120

攻撃方法	
バルカン	0
大砲	10

ブラックドラゴン



イウヴァルトが駆る黒き竜

加減速を繰り返しながら、こちらの周囲を移動する。回避率が非常に高く、スライドを駆使してこちらの誘導弾はほとんどかわしてくる。また、背後をとってもバックダッシュで逃れるので、長期戦は必至だ。

基本ステータス	
HP	A
EXP	3000

攻撃方法	
通常弾	8
特殊誘導弾(多)	7
特殊誘導弾(大)	13

エンシェントドラゴン



伝説の存在―聖なるドラゴン

周囲にビットをはべらせ、どっしりと構えている。こちらの攻撃は回避されないが、正面に立つと放たれるブレスやレーザーは強烈。ビットの攻撃よりダメージが大きいので、こちらを優先的にかわそう。

基本ステータス	
HP	A
EXP	22000

攻撃方法	
ブレス	12
レーザー	24

ビット



聖なるドラゴンの周囲を飛ぶ生物

一撃で倒せるが、倒しても次々と発生する。誘導弾の威力は低いので、あまり気にせずエンシェントドラゴンにのみ集中しよう。なお、エンシェントドラゴンを倒すと全滅する。

基本ステータス	
HP	D
EXP	10

攻撃方法	
子機誘導弾	4

巨大マナ



神の愛を一身に受ける少女

天使の教会司教「マナ」が、神の力を得て巨大化したもの。攻撃がヒットする場所は小さく、胸の付近のみ。残りHPによって代わる3種類の攻撃(P.145参照)には、戦略を変えて挑む必要がある。ダメージを与えたときに見せる苦悶の表情、常にこちらをみつめる赤い瞳が不気味だ。

基本ステータス	
HP	A
EXP	7895

攻撃方法	
誘導弾	7×2.4
リング	13×2.4

INDEX

～ミッション、武器・魔法・敵データ索引～

ドラッグオンドラグーンに登場するキーワードを、「キャラクター」「ミッション」「武器」「魔法」「敵（地上戦／空中戦）」に分けて50音順で掲載。情報を調べる際に、活用してほしい。

キャラクター Character

ミッション Mission

武器 Weapon

魔法 Magic

敵(地上戦) Ground Enemy

敵(空中戦) Sky Enemy

ドラッグ オン ドラグーン
公式ガイドブック ファーストエディション

©2003 cavia／SQUARE ENIX All Rights Reserved.

Produce
冨澤 勝(SQUARE ENIX)

Planning & Editing
株式会社エーワンオフィス
古橋 潔／篠子 裕／村下 正輝

鷲尾 トモノリ／長瀬 勝三(M2)

Design & Layout Operation
diceKsaito (designman)
アミナカセイジ

Map Graphics
百瀬 俊彦(VAC CREATIVE)

Cover Design
島田 忠司／門倉 徳映 (Banana Studio)

Product Management
阿部 謙一／飯坂 佳裕 (SQUARE ENIX)

Supervisor
柴 貴正／折方 崇志(SQUARE ENIX 第10開発事業部)

Special Thanks
横尾 太郎(キャビア)

DTP製版
株式会社DNPメディアクリエイト

2003年10月2日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

[書籍内容についてのお問い合わせ]
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日／12:00-18:00(祝祭日除く)
[販売・営業に関するお問い合わせ]
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日／10:00-18:00(祝祭日除く)

印刷所　大日本印刷株式会社

ゲームの攻略方法に関するお問い合わせにはいっさいお答えしておりません。予めご了承下さい。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。但し、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2003 SQUARE ENIX Co.,LTD. All Rights Reserved.

Printed in Japan
ISBN4-7575-1025-X　C0076

"PS" 及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ISBN4-7575-1025-X
C0076 ¥1143E
9784757510258
定価：本体1,143円＋税
SQUARE ENIX
1920076011436

DRAG-ON DRAGOON™
ドラッグ オン ドラグーン

© 2003 cavia / SQUARE ENIX All Rights Reserved.